Ára: 179 Ft

GURU

94/6

A szórakoztató informatikai magazin

C-64, AMIGA, ATARI, IBM PC

Ravenloft

Seawolf

Genesia

ECTS

Real Magic

IV 24

A Guru legyen veletek !

Intro

Hurrá, hurrá, itt a MÁJUS!

Az ECTS-ről visszatérve elég nagy gondban voltunk, hogy a rengeteg információt hogyan is tárjuk elétek. Végül is szűkre szabott 7 oldalon tudósítunk a kiállításról, de később még minden bizonnyal találkozni fogtok mind a GURU, mind a PC GURU oldalain információkkal vagy éppenséggel riportokkal. Egyébiránt tábori készülődés lázában ég a GURU és a RÚNA szerkesztőség, reméljük Te is úgy gondolod, hogy velünk szeretnéd tölteni azt a 8 napot Velencén. A számítógépes szakmai programokat mi, a szerepjátékokkal kapcsolatosakat pedig a RÚNA biztosítja. Reméljük a szám tartalma ebben a hónapban mindenkinek elnyeri a tetszését, annál is inkább, mivel most több Amigás program is pottyant a kosárba. A sokat elrabló 7 oldal ellenére most is jócskán találtok nagy lélegzetű leírásokat. A kalandjátékosoknak a Legacy of Sorasil-t és a Ravenloft-ot, a szimulátorozóknak a Seawolf-ot, a stratégiát kedvelőknek pedig a Genesia első részét ajánlhatjuk. A rövid intro után most következzék egy pár szó az ECTS-ről kedvcsinálónak.

Hölgyeim és Uraim! '94 április 11-én bejelentették az 1993-as év legjobb játékprogramjait. Lássuk hát az aranyérmeseket:

Legjobb CD játék: Rebel Assault
Legnagyobb előrelépés a játékfejlesztésben: ID software fejlesztőcsapat
Legeredetibb játék: Syndicate
Év fejlesztője: LucasArts
Legjobb hardware: Atari Jaguár
BBC különdíj: Elite2
Év számítógépes játéka: Doom
Év videojátéka: Aladdin
Összesített év játéka: Doom
Év szoftverháza: Virgin Interactive Entertainment

Ez szerintem teljesen jó elosztás volt, kivéve a legeredetibb játék kategóriáját, amit a Settlersnek kellett volna megnyernie - ez azért nem realizálódott, mert a PC-s újságok többségben szavaztak, s PC-n csak a napjainkban jelent meg a Settlers. Számítástechnikai előrejelzésünk: '94 év végére, de legkésőbb '95 év elejére már csak CD játékok fognak megjelenni PC-re! A lemezes játékok olyan ritkák lesznek, mint a fehér holló!

GURU Team



Tartalomjegyzék


ECTS

Újdonságok


Ravenloft

Játék teszt



Rendszerbarát

Programozás


Imagine rovat

Grafika



Demologia

Állandó rovatok


A címlapon:
Commanche/Novalogic

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, László József, Boruzs Krisztina, Tóth János
Laptervező grafikus: Marinov Gábor • Megjelenik havonta, ára 179 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, Acomp Kft, Thalympex, Novotrade 2C, Mikro C Bt, Szűcs SoftWare, BIT STOP Bt, Computer Garázs, valamint más szaküzletekben • Előfizetési díj: 3 szám: 507 Ft, 6 szám: 1014 Ft, 12 szám: 2028 Ft. • Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es és 4000-es alapú DTP rendszerén készül PageStream tördelőprogram segítségével.
ISSN 1216-2353 • A szerkesztőség címe: Budapest XIV., Buzogány u. 4.
Terjeszti a HÍRKER, NHRT, Extrahír Rt, Újpassz Rt. • Nyomdai munkálatok:
Alföldi Nyomda Rt. • 4983.66-22 • Felelős vezető: György Géza vezérigazgató



E.C.T.S.

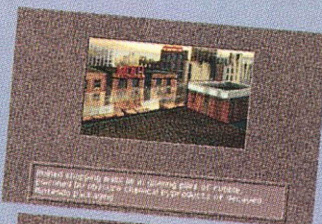
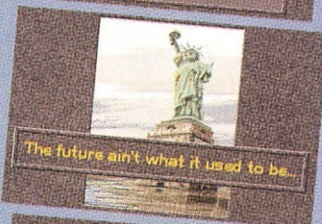
21ST CENTURY:

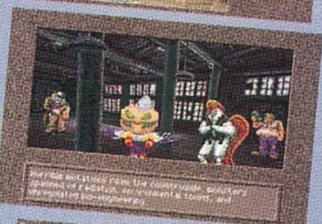





Nincs olyan Amigás és most már PC-s se, aki ne ismerné a 21st Century nevét. A Pinball Dreams sikerét látva kiadtak egy továbbfejlesztett változatot négy új pályával **Pinball Dreams 2** néven! Hogy mit nyújt a játék? Négy új pályát, új hanghatásokat, 256 színű grafikát. Ezenkívül a Digital Illusions már dolgozik a **Pinball Illusions** c. játékon, ami Fredrick Lilligen szerint: "Ha a Pinball Dreams és a Pinball Fantasies között 50 % volt a fejlődés, a Fantasies és Illusions között ez 100 % lesz. Egyet elárulhatok: biztosan lesz multiball funkció is!"

ACCOLADE:




Az Accolade cég is elég tisztességesen kiveszi részét a "CD-sítés" őrületéből. Három sport CD-t adnak ki: **Jack Nicklaus Signature Edition** címmel a 18 féle helyszínen (helyszínenként 9 vagy 18 lyukas pályák választhatók) játszható golfjátékot, **Video Sports Football CD**, melyben edzőként is kiélhetjük rajongásunkat a foci nagyjai iránt, valamint a **Summer** és a **Winter Challenge** egy összevont változatát. Aztán itt van még a **Xanth** című játék, a sokoldalnyi szöveg helyett inkább digitalizált beszéddel. A **Superhero League of HOBOKEN** egy vérbeli sci-fi RPG lesz. A jövő USA-jában fog játszódni egy békés környezetben. Van itt minden ami kell: mérgező hulladékok, megolvadt jégsapkák, McMutánsok, Szteroidemberek, és... és... JOGÁSZOK (pfuj)! A játék szakítani akar a jó öreg törp, katakomba hagyományokkal, és egy pusztuló világ képet vázolja föl. (Persze őrült ötletekkel megspékelve. A játék grafikája ugyanolyan őrült mint a címe, és biztos, hogy sok kellemes percet szerez majd a játékosoknak.)

ACTIVISION:

A **Mechwarior** is elérkezett a második részhez (PC/CD). A BattleTech családba tartozó játék 3D szimulátor grafikát tartalmaz és lehetővé teszi egy másik ember irányította gép elleni támadást, vagy az azzal kötendő együttműködést a számítógép robotjai ellen. Tizenhat tíz emelet magas BattleMech közül választhatunk, melyek mindegyike egy hadsereg tűzerejével rendelkezik. Játszhatunk külön küldetéseket, vagy összefüggő csatasorozatot is. A cég tervezi egy kiegészítő lemez kiadását, mely tizenhét új BattleMechet tartalmazna.

ADVENTURE SOFT:

Gondolom még nem merült feledésbe a **Simon the Sorcerer** című játék. Most kiadják CD-re a följavított változatát (CD / CD³²), mely két órányi beszédet, teljesen kicserélt, digizett hangeffekteket, tippadó opciót is tartalmaz. Aztán itt jön még a második része is. A grafikát még szebbre ígérik, mint az első rész volt, pedig az sem volt semmi. Nos, ha még a történeten is javítanak egy kicsit, egy nagyszerű játékot próbálhatunk ki.

GAMETEK:



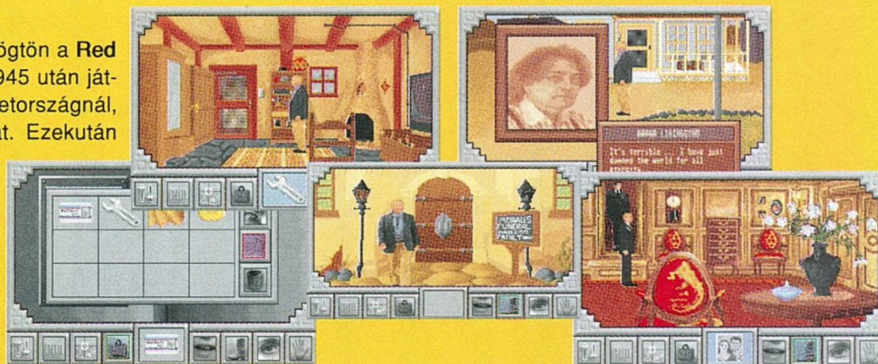
Végre egy cég, amely nem csak a CD-sekre, de a hátrányos helyzetű, 486-ossal rendelkező PC-sekre is gondol. Az év végéig néhány igencsak kellemes játékot fognak kiadni. A **Corridor 7** (PC) egy Wolfenstein stílusú játék lesz.



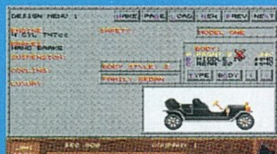
Túl sok újdonságot nem fog tartalmazni, leszámítva az alakváltó ellenfeleket, az animált falakat, és az automap funkciót, de azért elég jó szórakozást ígér. (Igaz, a DOOM azért némileg jobb...) A **Beverly Hillbillies** (PC) egy film alapján készült Sierra-szerű kalandjáték lesz. A grafika egész szép lesz, illeszkedik a játék hangulatához, a poénok pedig fergetegesek lesznek. Persze a CD-seket sem akarják kihagyni. Rövidesen megjelenik a **Daemonsgate** (PC/CD), a **Kaleidosonics** és a **Star Crusader**. A CD³²-esek pedig az **Elite 2** és a **Humans 1-2** előtt tölthetik délutánjaikat.

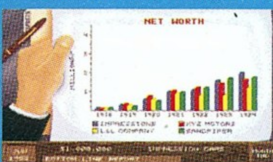


CYBERDREAMS:
A CyberDreams-nál Ari Mitchell fogadott minket, s rögtön a **Red Hell** c. programot nyomta a kezünkbe. Ez a játék 1945 után játszódik, amikor is az Oroszok nem állnak meg Németorszagnál, hanem továbbnyomulnak, elfoglalva egész Európát. Ezekután már csak az U.S.A. hiányzott, s már kész is a világállam. Mi az Államokban élő titkos ellenállót alakítjuk, aki egy laboratóriumban dolgozik. A jó sztorihoz jó grafika is tartozik, élvezetes játék lesz. A tervezett új játékok csak '95 elejére várhatók, Gary Gigax által tervezett fantasy (**Hunters of Ralk**), Harlan Ellison által írt játék (**I have no mouth and I must scream**), valamint jön a **Dark Seed 2**.



IMPRESSIONS:
Detroit, a lehetőségek városa. Ha valakinek van elég pénze és bátorsága, itt történelmet csinálhat. Nos, nekünk csak ügyesnek és okosnak kell lenni, hogy megváltoztassuk az autógyártás történelmét. Egy autógyár elnökeként kell meghoznunk a döntéseinket marketing, kutatás és gyártás tekintetében. Egyre újabb és újabb irodákat, gyárakat kell létesítenünk és még kocsikat is tervezhetünk és tesztelhetünk, hogy kiépítsük gigantikus méretű birodalmunkat. Kilencféle autótípus közül választhatjuk ki a profilunkat, megtervezhetjük hozzájuk az alkatrészeket. Modem segítségével három emberrel, vagy a számítógép által irányított ellenféllel kell megbirkóznunk. Végül megemlíteném még a **Breach 3**-at, mely egy Space Crusade-szerű játék lesz Amigára és PC-re. Lesz itt minden ami kell: fegyverek, feladatok, küldetések, egyszerű kezelhetőség, 256 színű grafika stb.







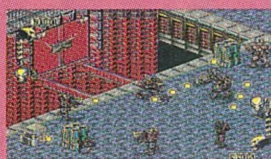


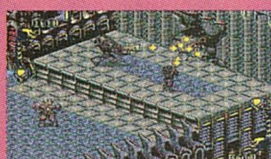




CORE:
A CORE cég idei nagy eresztése a **Skeleton Krew** lesz (Amiga / CD[32]). Ha valaki egy város lerombolására elegendő fegyvert kíván, megkaphatja. Ha valaki egy szuper sexy, hypertechnológiájú csontvázpáncélt akar, megkaphatja. Ha valaki őrül Psykogenix mutánsokat akar mészárolni, megkaphatja. Egy másik világban kell rendet teremtenünk, ahol a terror, a gyilkosság, a mészárlás mindennapos. A Psykogenix mutánsok egy fegyver összeszedésén fáradoznak, mellyel az naprendszer uraivá válhatnának. Nekünk, mint játékosnak kell a rendfenntartó zsoldosok csapatát vezetnünk a teljes győzelemre, vagy teljes vereségre. Három karakter közül választhatunk, hogy egy nyolc irányba scrollozó izonometrikus környezetben bóklásszunk, és ott van még a negyedik tag, a gigaszuper szállítóeszköz. A játék hat szintből áll, mindegyik szint végén egy főellenféllel kell megküzdenünk. (Pontosabban az utolsónál kettővel.) A másik izonometrikus játékuk a **Heimdall 2** lesz, mely a már jól ismert első rész igencsak továbbfejlesztett változata (Amiga / PC / 1200 / CD / CD[32]). Három másik játék jelenik meg még CD[32]-re (is): A **Banshee**, a **Chuck Rock 2** és a **Universe**.





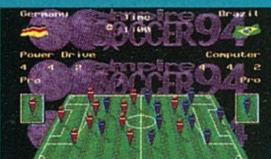






EUROPRESS:
A **Klik'n'Play** (PC) egy Windows alatt futó játékkészítő program. Fő feladatként az egyszerűséget választották a készítők, melyet nem is annyira a készíthető játékokra, mint azok elkészítésének módjára értettek. Készíthetünk pl. kalandjátékokat, screen savereket, rajzfilmeket, akár a már megadott képeket és hangokat, akár az általunk készítetteket felhasználva. Gondolom a későbbiekben majd bővebben beszámolunk róla, hiszen egy nagyon jó ötlet, nagyon jó kidolgozásáról van szó. A **Fun School** (PC/CD) a kisiskolásoknak készült, az oktatást segítő programcsomag. Három részben készül kiadásra: 4-7, 6-9, és 8-12 éves korig. A program 256 színű SVGA képeket tartalmaz, a CD verzió pedig 40 percnyi szöveggel lesz megspékelve.

EMPIRE:
A **Red Ghost** (PC / CD) szerzőgárdájától már nem egy nagysikerű játékot láthattunk, mint pl. a Midwintert, vagy a Starlordot. A készítők eddigi játékaik túlszárnyalását ígérik. Chile, a Karib-szigetek, és Zaire területein élhetjük ki pusztító háborús hajlamainkat. A stratégiai szimulátor grafikája egy új technikával készült, így elég szép környezetre számíthatunk. A **Dreamweb** (PC / CD / Amiga) egy cyberspace világban játszódó kalandjáték lesz. A különlegessége abban rejlik, hogy szinte mindent többszörösére tudunk benne nagyítani, így akár egy borsót is felvehetünk a földről. A **Cyberspace** című RPG-ről már volt szó ugyan egy régebbi GURU-ban, de a határidő csúszása miatt úgy néz ki, csak idén júliusban fog megjelenni ez a cyber-RPG. Végül rövidesen megjelenik az **Empire Soccer '94** is, amivel az Amiga és PC tulajok játszhatják újra a szombat esti mérkőzéseket. A játékban nem annyira az élethű kivitelezésre, mint inkább a poénos grafikára fektettek hangsúlyt.

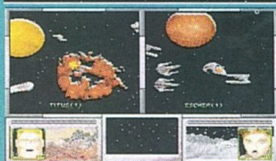


INTERPLAY:



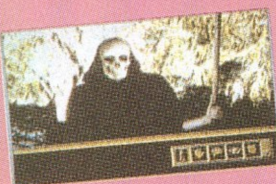
Úgy tűnik, az Interplay a "Nagy Ősök" föltámasztásán fáradozik, hiszen rengeteg, az idők folyamán már legendássá vált játék továbbfejlesztett változatát adják ki CD-n. A CD-ROM-on megjelenő játékok közé tartozik a **Castles 2**, **Sim City**, mely digitalizált katasztrófajelenetek is tartalmaz, a **Sim Ant** a maga kis 3D SVGA képeivel, A **Star Trek**, illetve a CD³²-es játékokhoz a **Battlechess**, és a **Lost Vikings**. A **Space Federation** (PC) az egyetlen új játékuk, mely egy galaktikus méretű hódításba enged bepillantást a játékosnak. A stratégiai játékot digitalizált beszéd, és ray-tracelt hajók teszik teljessé. Nem szabad megfeledkeznünk a **Stonekeepről** sem, ami a labirintusjátékok szerelmeseinek nyújt egy-egy új dungeont. A játékban nagy hangsúlyt helyeztek az irányíthatóságra, négy gomb és a mouse segítségével minden döntést azonnal meghozhatunk. Hollywoody színészeket filmeztek le kék háttér előtt, s később őket is viszontláthatjuk ebben a nagyszabású játékban.

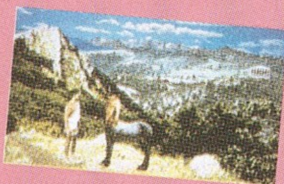




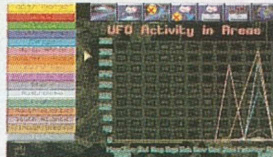
MAXIS:

Még most nemrég jelent meg a **Sim City 2000**, az 1200-as verzió pedig csak most fog, de máris itt van az első Sceraio lemez hozzá. Ez talán a már most eladott 300 ezer példánynak köszönhető, vagy a Gallup intézet pozitív kritikáinak, de egy biztos, a **Great Disasters** még tökéletesebbé teszi majd a nagysikerű játékot. A kiegészítő lehetővé teszi tíz amerikai nagyváros természeti katasztrófái megakadályozására irányuló törekvéseinket. Limitált pénzből kell a nehézségekkel szembenézve újraépítenünk a lerombolt városokat, mint például, a közelmúltnál maradva, a '89-es évek San Franciscoját, ahol a földrengések és az ezt követő tüzek döntötték romokba az épületeket. De nem csak ezt az egy részét adják ki a Sim sorozatnak. A **Simrainforest**ben (CD-ROM) egy kutatás menedzsereként kell tevékenykednünk az esőerdőktől a magas hegyekig. Számtalan karakterrel találkozhatunk, úgy mint pl. bennszülöttekkel, misszionáriusokkal, turistákkal, felfedezőkkel. A program digitalizált fotók százait, életszerű hanghatásokat tartalmaz. Az egyik nagy előnye, hogy tanulásra is föl lehet használni, de aki csak egyszerűen szórakozásra vágyik, az is kipróbálhatja. A **Wrath of the Gods** (PC / CD) egy az ókori görög mitológiára épülő játék lesz, feladványokkal és sok kalanddal. Megtalálhatók lesznek benne többek között Herkules, és Perseus kalandjai is. Hatvan színészről digiztek jeleneteket, fotószerű környezetet teremtettek. Lehetőség van megküzdeni Meduzával, a Hidrával, Minotaurusszal, és még sok más görög szörnnyel. Az Oracle a tudás tárháza, melyben információkat kaphatunk a mítoszokról.





MICROPROSE:





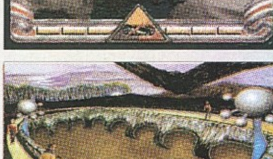




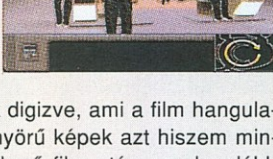












Az **UFO: Enemy Unknown**-ban (PC / CD / Amiga) a Földet terrorizáló idegenektől kell megszabadítanunk a bolygónkat. Egy csoport tudóst, műszerészt és katonát irányítva kell kifüstölnünk a földönkívüliek bázisait. A játék stílusát tekintve némileg Space Crüsade-szerű lesz, csak '94-es színvonalon. A **Bloodnet**ről (PC / CD) már esett szó egy régebbi ismertető során. A Virtual Reality világában egy vámpír nem tartozik épp a legkedveltebb egyének közé. Ez így rendben is lenne, ha nem nekünk kéne a vérszívót alakítanunk. A repülés szerelmesei két játékot is kipróbálhatnak a közeljövőben. Az egyik az **1942: Pacific Air War** (PC) egy második világháborús repülőszimulátor. Kipróbálhatjuk benne, hogyan is érezték magukat a japcsik, mikor az amerikai gépeket bombázták, vagy épp ellenkezőleg, mikor az amerikaiak szedték le a zérókat. A **Fleet Defender**-ben már némileg modernebb bizgentyűben rémisztgethetjük a madarakat, egy F-14 Tomcetben. Mintegy húszféle ellenséges gépet kell leszednünk wingmanünk segítségével. A grafika a Strike Commanderből már megismert színvonalú lesz. De nem csak repülőgépszimulátorokban bizonyíthatjuk hősiességünket a fotelünkben ülve, egy páncélost irányítva is lövöldözhetünk a barátságos német fickókra. A program **Across The Rhine** címen fog megjelenni, és gyönyörű képeket tartalmaz (PC). Valaha, a Sinclair Spectrum és a C-64 fénykorában volt egy kegyetlenül jó ügyességi akciójáték, az Impossible Mission. Most a Microprose cég kiadja a némileg enhanced verzióját **IM 2025** (Amiga / CD³²) címen. Három különféle tulajdonságokkal rendelkező karakterrel kell átkutatnunk Elvin Atombender felhőkarcolóját, hogy megállítsuk a robotinváziót. A játék grafikája és animációja a Flashbackhéz hasonlít. Ha már a jövő erőinél tartunk, szót kell ejtenünk a jövő nagy védelmezőiről, az USS Enterprise űrhajó tisztjeiről. A **Star Trek: Next Generation** egy Sierra-szerű kalandjáték. A szereplők és a hangok a nagy sikerű sorozatból lettek digizve, ami a film hangulatát sugározza. A nagy felbontású gyönyörű képek azt hiszem mindenkit meggyőznek - egy hatalmas sikerű film után egy legalább akkora sikerű folytatásra várhatunk a számítógép piacon.

GRANDSLAM:



A **Reunion** PC kiadása után nemsokára az Amigás változat kerül piacra, figyelembe véve az A1200 tulajdonosokat és a CD³² gépeket is. Nyár végén kerül kiadásra a **Mendor**, PC-n SVGA monitort és kártyát, Amigán HD-t igényel. Másik játékuk a **Bump&Burn**, amit leginkább a flúgos futamhoz hasonlíthatnánk (Amiga).

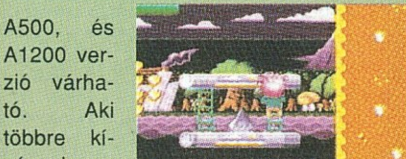
MILLENIUM:



A Millenium cég rövidesen kiadja a nagysikerű **James Pond** sorozat **3.** részét. Sajnos ennek csak az 1200-as és a CD³² tulajdonosok örülhetnek, mivel a játék csak ezekre a gépekre jelenik meg. A CD verzió egy rajzfilmrészletet is tartalmazni fog. Annyi talán elég is lesz róla előzetesnek, hogy a legtöbb újság 90 % körüli értéklést előlegezett meg neki, pedig ez köztudottan igencsak nem szokásuk... Egy hasonló stílusú játék a **Pinkie**. CD³², A500, és A1200 verzió várható. Aki többre kíváncsi, vegye elő a 94/3-as számot. Képeinken: **Brutal Soccer**, **Mr Magoo**, **Neural World**, **Troll Islands**.







NOVA LOGIC:

A Comache készítői úgy tűnik megmaradnak a békés szimulátoraik mellett. Ez alkalommal a levegő monstrumai helyett egy sokkal földhözragadtabb, de nem kevésbé veszélyes fegyver kezelői lehetünk. Az **Armored Fist** négyféle amerikai, illetve szovjet tank vezetőülésébe visz el minket. A grafika a Comanche-ból már ismert lesz, csak lévén, hogy itt a képernyő felét a műszerfal foglalja el, annál sokkalta kidolgozottabb. A játék érdekessége, hogy az egyszerű lövöldözésen kívül légitámogatást is kérhetünk, sőt a stratégiánkat is beállíthatjuk egy részletes térképen. Ha már szóba került a **Comanche**, megjegyezném, hogy megjelent hozzá két küldeteslemez, melyek nem csak új küldetéseket, de új környezetet, ellenfeleket is tartalmaznak. Repülhetünk hóesésben, vadászhatunk cirkálókra, és még rengeteg új dolog található benne. A trilógiát CD-ROM-on is kiadják. Végül már csak egyetlen őselem van, ahol még nem jártunk pusztító erőinkkel. A **Wolfpack** a második világháborúban játszódó összecsapásokat mutatja be az amerikai hadihajók és Hitler láthatatlan tengeralattjárói között.







MIRAGE:



A Mirage egyik nagy játéka A **Rise of the Robots**. A program grafikája 3D Studioval készült, ami egy eddig soha nem látott környezetet teremt. Természetesen PC-n, CD-ROM-on, és minden Amigán (beleértve a CD³²-t is) megjelenik a program. Ez a cég fő irányvonala, e mellett a társcégük, a QQP is tartogat néhány meglepetést. Ezek egyike a **The Grandest Fleet**, egy hadihajó-stratégiai játék, valamint három "unatkozás helyett inkább játszunk egy órát" játék: az **Origamo**, a **Zig Zag** és a **Bridge Olympiad**.



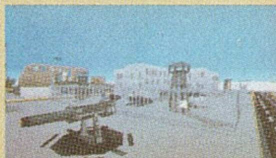


OCEAN:





A nagy játékmágnás most három új játékkal rukkol ki. Az egyik a már beharangozott **Inferno** lesz (PC / CD). A TFX készítői most egy másik dimenzióba, a Rexxonokhoz visznek el minket, ahol a helyzet nem sokban különbözik az ittenitől. Csak beszállnak repülő hogyishívjákjukba és lőnek, lőnek, lőnek. Csak kicsit szebben, mint eddig bármikor. A grafika tényleg gyönyörű lesz, az átvezető jelenetek pedig egy NAGYON jó mozi színvonalát tükrözik. Összesen csupán 700 küldetést repülhetünk, kb. 100 űrhajótípus között. Mint az Oceanék mondják: "Lépj be a Pokolba és hívd ki a valóságot." Ha már a képzelt valóságról szó esett, próbáljuk ki, milyen lehet tizenkét évesen egy inch magasnak lenni. A **Mighty Max**ban (Amiga) egy 400 darabból álló szuperfegyvert kell összeszednünk, mielőtt a Koponyamester megsemmisíthetné vele a Földet. Vagy két játékos üzemmódban egymás ellen kell ténykednünk, mint pl. a Spy vs Spy-ban. Az ötlet nem rossz. De milyen a játék? Az **Iron Angel** (PC / CD) a jövőben játszódik, ahol is a repülők már az űrben szállnak. A mi feladatunk lesz a rend fenntartása az általunk meghatározott eszközökkel. A játékot a TFX és az Inferno kereszteződéseként mutatják be a készítők, már csak azt nem értem, miért mondták, hogy az ideges lelkiállapotú embereknek, a terhes anyáknak vagy az izgulós típusoknak nem ajánlott a játék?







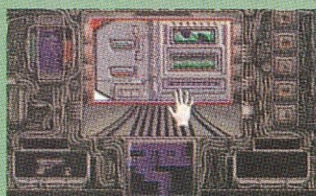
SCI:
A **Lawnmower Man** (köv. szám) trilógia első részének sikerén felbuzdulva az SCI cég kiadja a második részt, a **Cyberwart** (CD-ROM). Újra fölvesszük Dr Angelo szerepét, ahogy a megállíthatatlannak tűnő Cyberjobe ellen indulunk. Célunk: felkutatni és megsemmisíteni a VSI fegyverzetet, melyet hátrahagytunk az előző küldetésünkkor. Repkednünk kell majd, harcolnunk, feladatokat megoldanunk és megcsodálnunk a Ray Trace animációkat. A készítők azt mondják, a játék olyan nagy, hogy gondjaik voltak a három CD-be való sűrítéssel. Khm. Nos, igen.





PSYGNOSIS:
Talán az egyik legváltozatosabb színfoltot a Psygnosis játékai jelentik. Itt szinte minden játékstílus megtalálható. A **Discworld** (PC / CD) című kalandjáték a már hazánkban is kapható Korongvilág könyvek (pontosítsunk: sajnos csak a Mágia Színéről írhatunk, de a sorozat könyvei mind-mind kuriózumszámba mennek) alapján készült. Stílusát tekintve leginkább a LucasArts Tentacle és Sam'n'Max játékaira is fog hasonlítani. A játék nemcsak kinézetében, de Terry Prachett garantálta minőségben méltó ellenfele lesz a LucasArts játékainak. A **Scavenger 4** CD-ROM-on és CD³²-n jelenik meg. Talán két másik címmel lehet legjobban érzékeltetni, milyen is lesz ez a játék: Microcosm és Rebel Assault. Megdöbbentően gyönyörű 3D grafikák jellemzik, de az akció inkább a Microcosmra hasonlít. Összességében nem volt semmi, amikor az űrhajónk egy gőzölgő, fortyogó lávakatlanban kavarog, a felcsapó gőzfelhők között. Újra itt vannak régi jó ismerőseink: a fanatikus rágcsálók ismét halált megvető idiótasággal masíroznak oly nagyon áhított otthonuk felé (de mikor érik el már végre?). Igen, a **Lemmings**ről van szó, pontosabban a harmadik részről. A kiadó egy elég elcsépelt, de ebben az esetben hihetőnek tűnő mondattal jellemezte a játékot: "Nagyobb, jobb, sokkal őrültebb poénokkal fűszerezve." De azért gondolom szomorúságra nem lehet ok, ha minden idők legjobb játéka folytatódik... Nem emlékszem, hogy a Psygnosis valaha is jeleskedett volna RPG-országban. Most mégis elkészítették a **Wizard** című programjukat, ami egy Underworld-szerű kalandjáték lesz. És még egy meglepetés: a Digital Illusions egy új játékkal áll elő a Psygnosis színeiben: a **Benefactor**ral. Erről bővebben majd egy későbbi számban írunk. Egy pár szóban: a Lemmings és a Load Runner keveréke.











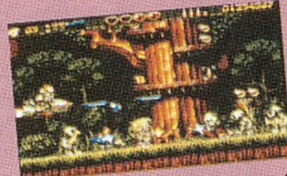
a Brian the Lion alkotója, Martin Edmundson

RENEGADE:
A Renegade cég egy Street Fighter-szerű játékkal akar kirukkolni, **Elfmania** címmel. Hat karakter közül kell eldönteni, melyikük a legerősebb. Például Jamika a kalóz elf, hírhedtebb nevén a Tenger Lánya egy kalózhajón született és nőtt fel. Élete állandó veszélyek között telt el, így hihetetlen gyorsaságra és ruganyos mozgásra tett szert. Az elmaradhatatlan speciális mozdulata a Halálos pörgő középrúgás. A játék Amigára, CD³²-re és PC-re fog megjelenni. A **Ruff'n'Tumble** egy gyors shot'em up és egy jól kidolgozott platformjáték keveréke lesz. Ruff néhány igazi NAGY fegyverrel fog rohangálni: gépágyú, rakétakilövő, lángszóró, Frag-ma launcher, lézer és még természetesen a speciális extrákkal. A játék az összes Amigára, beleértve a CD³²-t meg fog jelenni. A kiállításon már kipróbálhattuk, s nyugodtan állíthatjuk, hogy az utóbbi idők egyik legjobban játszható platformjátékáról van szó. Természetesen gyönyörű grafikát is emlegethetünk- 32 színű verzió alapján. Szóval nyugodtan büszkék lehetünk ismét a kis gépünkre.

A fociprogramok sorában egy újabb gigantikus tag jelenik meg. Mintegy 1400 csapat közül választhatunk, 22.000 valódi játékos közül, köztük a világ legnagyobbjaival. A **Flight of the Amazon Queen** egy teljesen hagyományos PC kalandjáték. Leginkább az Innocent Until Caughthoz hasonlít, sok animáció, egy-két humor, de a Day Of The Tentacle c. játéknak a közelébe sem ér. Az 1940-es évek hangulatát idézi a játék, 100 különböző helyszín, 40 karakterrel beszélgethetünk. Joe repülőszerencsétlenség következtében egy dzsungelbe zuhan, ahol találkozhatunk a titokzatos Amazon törzzsel, s megmenthetjük őket a gonosz Floda szervezettől, akik groteszk hibriddé, dínó-emberekké transzformálná át a szépségeket, amellyel elfoglalnák a világot! Csak Joe segíthet... Jön PC-re minden idők legjobb lövöldözős játéka is, a **Chaos Engine**.



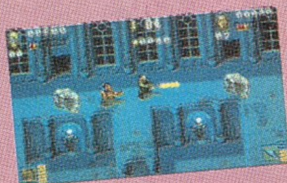




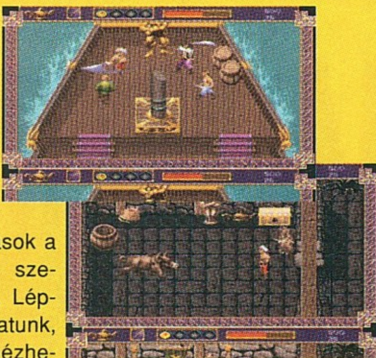




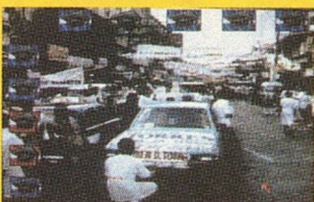


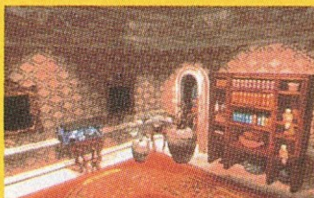


US GOLD:



Az **AL-Qadim** (PC / CD) egy az arab éjszakákban játszódó fantasy RPG. A szokásos teendőket kell majd elvégeznünk: tolni, húzni, kinyitni, bezárni, tárgyakat összetörni, szörnyeket irtani. Természetesen a grafika 256 színű. Az **Under a killing Moon** egy detektív thriller lesz. Szabadon foroghatunk teljes 360°-on belül, a fényhatások a nézőpontunk szerint változnak. Lépcsőket mászhatunk, asztalok alá nézhetünk be nyomok után kutatva, különböző szemszögekből vizsgálhatunk meg tárgyakat. Hihetetlenül realisztikus világot ígér az Access cég, természetesen CD-n. Az még nem eldöntött, hogy két vagy három CD-ről van-e szó.

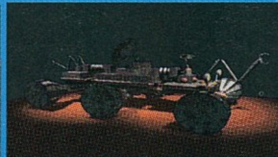






SIERRA:





A Sierra cég újdonságai közé tartozik az **Outpost** című program. A játék leginkább a Sim City és a Deuteros keverékeként fogható föl. Lakótömböket, gyárakat, élelmiszerellátókat kell építenünk, meteorokkal, idegen lényekkel kell megküzdenünk, le kell győznünk a halálos atmoszférát, az emberek jólétéről kell gondoskodnunk. A játék alapjául egyébként a jelenleg érvényben lévő NASA kutatásokat használták fel. A **Battledrone** egy robotszimulátor-szerűség, két robotnak kell harcolnia egymással. A játékot modem összeköttetéssel is lehet játszani. A Sierra cég is helyet szeretne kapni a sportjátékok körében **Sierra Soccer** című játékukkal, amely először (minő meglepetés) Amigán jelenik meg. Nem felejthetjük el a **Kings Quest VI**. Amigás változatát sem! A régi hagyományokat sem adják föl, már készül az **Inca 3**. része is, amit a Coktel Vision ír, de a Sierra forgalmaz.

















SOFTWARE TOOLWORS:

Még egy totál "lézeragyú" cég. Csupáncsak nyolc CD-t adnak ki az elkövetkezendő egykét hónapban. Köztük pl. a **Dragon Lore** című játékkal. Mint a címből is kitűnik, a sárkányok világában kell a harc ősi művészetét elsajátítanunk, szövetségeseket szereznünk, megtalálnunk sárkánytársunkat, és segítségével legyőznünk a gonosz Chaos Lordot. Bár a történet elég szokványos, nem árt megemlíteni, hogy a játék CD-ROM-on jelenik meg, és Cyro-ék készítették, vagyis nem csak egy hétköznapi játékról van szó. A játékot nekünk is bemutatták, s bizton állíthatjuk, hogy gyönyörű, folyamatosan scrollozódó játékról van szó, SVGA-ban !!! **Genesia**-t is kiadják CD-n, ami elég érdekes, lévén, hogy a PC verzió csupán egyetlen lemez volt. Bővebben ebben a számban olvashattok róla. A **Prehistoria** (CD) egy útmutató Földünkről 500 millió évvel ezelőttről. Mintegy 500 féle régen élt lényt mutat be, esszéket tartalmaz, videojeleneteket, térképeket, életszerű illusztrációkat, stb. Akit érdekel a titokzatos múlt, annak érdemes ezt beszerezni. A **Newsweek 3**-mal (CD) nem csak bepillantást nyerhetünk a hírekbe, meg is vizsgálhatjuk azokat. Néhány a fő témák közül: Folytatja-e az USA a nagyszabású vezető szerepét, vagy visszavonul elszigeteltségébe? Vagy: Az állatok életének titka: Vajon az állatoknak van-e egy titkos életük, vagy csak a genetikai viselkedésmódot követik? Persze ahhoz, hogy valaki ezt elolvashassa, nem árt némi angol tudás. Aztán itt van még a **Maniac Sports** (CD), mely az emberiség legfurcsább, legveszélyesebb, legfélelmetesebb sportjai közül válogat. Belső információkat tudhatunk meg a léglovaglásról, sziklamászásról, arról az őrületről, mikor idióta emberek ugrálnak le egy szál gumikötélen a hidakról stb. Tanulmányozhatjuk a profikat, a felszereléseket, az edzési tudnivalókat, és a sportok eredeti történelmét. Aztán van itt még CD **Csajkovszkijról**, a multimédia működéséről, és persze az elmaradhatatlan **Chessmaster 4000 Turbo** is megtalálható.







SILMARILS:

A **Robinson's Requiem** egy szépen megalkotott túlélő-kalandjáték. A játékban vadásznunk kell, vizet keresnünk, ruhát szereznünk, ragadozókkal küzdenünk, és még sok mindent, amit egy bajba jutott fickó általában tenni szokott. A másik játékuk egy trilógia harmadik része, az **ISHAR 3**. Gondolom a játékot senkinek nem kell bemutatni, elég annyit említeni róla, hogy ha az első rész szép volt és nagy, a második gyönyörű és óriási, a harmadik csodálatos lesz, és hihetetlenül hatalmas (GURU 94/4).

Legacy of SORASIL

Azt hiszem minden Amigás fantasy rajongó már nagyon ki van éhezve egy jó kis kalandozásra. Először azt hittem, érkezett egy program, ami csillapíthatja étvágyunkat. Kár, hogy tévedtem, ez a game csak egy előétel lehet, az igazi csemegékre még várnunk kell. De az éhség nagy úr, ezért nézzük mit is nyújt a Legacy of Sorasil!

Rhia legendás birodalmát a végső pusztulás fenyegeti; a hajdani tündöklés helyét romlás, rettegés és pusztulás váltotta fel. A gonosz és mágiával védett erőkkel szemben csak neked, az általad választott csapatnak van esélye. Indulj hát, adj reményt Rhia népének egy szebb jövőre!
Az "intro" után négy ablak jelenik meg; 1. karakterek kiválasztása, 2. belépés a kalandba, 3. plusz pontok szétosztása 4. töltés-mentés.

KARAKTEREK KIVÁLASZTÁSA
Nyolc hős közül választhatsz négyet, akikkel végig kell verekedned magad a kilenc küldetésen. A választék: ANGOR, a barbár. A felszerelése egyetlen pallos, amivel nagyon hatékonyan irtja ellenfeleit, mert bivalyerős és jó fizikumú fickó. Viszonylag mozgékony /10 mp/, a csapat úttörője válhat belőle. OAKHEART, a ranger. Nem túl erős, de remek felderítő-képességgel megáldott, mozgékony /11 mp/ karakter. Szintén egy pallossal indul, csak kezdetben kevésbé pusztító erejű, mint a barbár. Néhány küldetés után a csapat nélkülözhetetlen tagjává válik. HAXAR, a lovag. Valamivel gyengébb, mint a barbár, de ha egy kicsit fejleszted képességeit és felpáncélozod, akkor ő lehet a legjobb, ráadásul eredményesen használhat néhány varázslatot, ami szintén nem válik hátrányára. Fegyvere és mozgáspontja megegyezik a barbáréval. CALORFLAME, a papnő. Egyetlen varázspálcával indul. Amíg nem veszel neki varázslatokat, addig csak nyűg a nyakadon, mert vigyázni kell rá és meglehetősen passzív szemlélője lesz az eseményeknek. Varázslatokkal a társolyában már ér valamit, de nem sokat. Ez persze nem az ő hibája, hanem a programé. GRIMBEARD, a harcos. Ez a fantasztikus törp harcos a legszimpatikusabb fickó. Kár, hogy nem indíthatunk négyet! Tulajdonképpen, ha csak vele elindulsz, akkor is végig tudod játszani a kalandokat! A pallos mellett egy "barkácskészletet" is hord magával, ezért nélkülözhetetlen, mert már az első küldetésben is akad néhány csapda, ami csak ezzel távolítható el. A Kék Hegyek Hősének egyetlen hátránya, hogy mindössze 6 mozgáspontja van, ezért az első küldetés után /ha nem volt olyan mázlid, hogy ő találja meg/ vegyél neki turbósító cipőt /boots of speed/. RAVENSLOCK, a varázsló. Nagyon gyenge fizikumú, de a háttérből elküldött varázslataival hasznosnak bizonyulhat. Nem túl mozgékony /6 mp/, de nincs is rá szüksége. Az első kalandban egy lightning bolt spell minden tudománya, ezért érdemes minél több aranyat gyűjteni vele, mert a boltban lesz jobb varázslat









is! STORMBOW, a kalandozó. Ő egy "formáldamivéakarod" karakter. Ez a kedves elf a csapat mindentudójává válhat, csak rajtad áll. Magas mozgáspontja /12 mp/ és felderítő-képessége miatt érdemes megfontolnod beveszed-e a Nagy Kalandba! CELESTE, a mystic. Varázspálcával és egy Ball of Flame varázslattal a tarsolyában indul. Mozgékony /10 mp/, de gyengécske. Aki akarja, vigye.

Néhány jó tanács a választáshoz. A tapasztalt fantasy játékosok tudják, nagyjából milyen egy optimális összetételű csapat. Itt nem olyan! Én végigjátszottam a küldetéseket egy átlagos; barbár-harcos-papnő-varázsló felállású csapattal, mert azt hittem, lesz olyan küldetés, ahol szükségem lesz a varázslatra és nem csak az állandó öldöklésre, brutalitásra. Voltam olyan bohó, hogy azt gondoltam; a papnő nélkülözhetetlen. Nem így van! Felesleges, sőt lassító tényező magunkkal vinni a mágia ismerőit. Sajnos bőségesen elegendő, ha a boltokban bevásárolunk az erőitalokból, esetleg veszünk néhány mágikus amulettet vagy gyűrűt. Pl. a harcos-barbár-paladin-kalandozó csapatom előtt már nem volt akadály. Ha valaki mégis marad a klasszikus felállásnál, akkor feltétlenül erősítse meg a varázslóit, mert az utolsó küldetés próbára teszi a csapat tagjait, méghozzá egymástól elkülönítve!



PLUSZ PONTOK SZÉTOSZTÁSA

Ha sikerült választani, akkor a mérleg ablaknál lehetőség lesz némi /5/ plusz pont elosztására. Ide érdemes benézni minden küldetés után. Amit növelhetsz: test /egészség/, harc, érzékelés /felderítés/, erő és értelmi képességek.

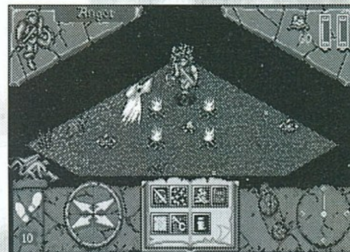


TÖLTÉS-MENTÉS

Játékállás mentésére mindig csak a küldetés teljesítése után van lehetőség! A boltba is ilyenkor mehetsz vásárolni. Erről csak annyit, hogy igyekezz mindenkivel kutatni a labirintusokban, mert pénzelosztás nincs! A boltok kínálata nem sokat bővül, de a legtöbb árufeleség /pl. fegyver, páncél/ egyre többe kerül. A felesleges holmikat el is adhatod; egyből megjelennek a boltos árulistáján, jókora felárral. A programban nincs lehetőség arra, hogy az egyik karakter átadja a számára haszontalan holmikat egy másiknak /vajon miért?/.

KALANDOK, KÜLDETÉSEK, A JÁTÉK

Kezdéskor a terepen találod magad, illetve a csapatodat. A képernyő bal felső sarkában látható a soron lévő karakter képe és neve. Ha a sarokba klikkelsz, beállíthatod, hogy a zenét vagy az effekteket akarod hallgatni, vagy visszaléphetsz a menükhöz. A jobb felső sarokban a pénz gyarapodását, az életerő- és a varázslatpontok alakulását láthatod. Lent a mozgáspontok számának kijelzése, az irányítás és a különböző cselekvések ikonjai találhatók. Az ikonok; harc, varázslat /a potionok elfogyasztása és a mágikus tárgyak aktiválása is itt történik/, kincskeresés, titkos ajtó és csapdafelderítés, térkép, ajtónyitás /1 ap/ és info a felszerelésről /innen használhatod a barkácskészletet!/. Végül a jobb alsó sarokban levő, óraszerű szerkezet az akciópontok fogyását jelzi. Minden karakternek 20 akciós pontja van egy körben. 1 mp = 1 ap. Szerintem már mindent tudunk, úgyhogy aki bújt, aki nem...

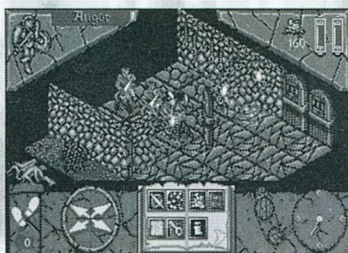


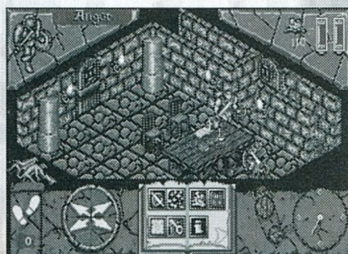


Az első küldetés; THE BARROW MOUND OF YASERAT. A sztori nagyjából a következő: Hogy elérd Rin szigetét, át kell kelned az Árnyak Hegyvidékén. Megkerülni túl hosszadalmas lenne, ezért vállalnod kell a veszélyt. Utad a Bánat Völgyén át vezet. Itt van Yaserat sírja. Át kell verekedned magad a legendás vámpírkirály rideg termein és folyosóin. Meg kell szerezned a mágikus gyűrűt /Ring of Elements/, le kell győznöd a gólemet, aki őrzi a szabaduláshoz vezető ajtót. Ezt csak a csontkulcs /Key of Bone/ nyitja!

Nagyon könnyű küldetés, küldd előre a harcosokat és gyilkolj! Vigyázz a csapdákkal! Rögtön a bejárat után, a ládában egy gyógyító ital lesz, nem mindegy ki találja meg. Délkeleten nagyobb harcokra számíthatsz, de megéri, több helyen is kutass a teremben. A rengeteg csap-

dát rejtő átjáróban van a Boots of Speed, itt érdemes a törppel keresni. Gyorsan ki lehet innen jutni, de nem érdemes, mert szinte minden teremben csurran-cseppen valami. Érdemes felderíteni az egészet, nem nagy dungeon. Ha kiléptél, elillansz, mint a buborék, mehetsz a boltba. Ha eldorbézoltad a pénzedet, három újabb küldetés közül választhatsz. Ki-ki döntsön, melyiket oldja meg először, nálam ez vált be: The Oracle Stone - The Island of Rin - The Castle of Dark Corruption. Mindegyik kalandban egy-egy, a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen tárgyat kell megkeresned / Talisman of Prediction, Amulet of Tambor-Rin, Staff of Teleportation/. Ha ez megvan, a küldetésnek automatikusan vége, még akkor is, ha a labirintus felét se jártad be! Persze a felderítetlen területeken levő kincsek is elvesznek ilyenkor. Ha valaki a csapatból alig él, akkor jobb ha hátul hagyod, a biztonságos zónában, amíg a többiek célhoz nem érnek. Minden küldetés után vásárolhatsz illetve eladhatsz a boltban. Természetesen a "céltárgyak" nem adhatók el. Ha ügyes voltál, akkor a szegényes választékból lassan megszerezted a legjobb fegyvereket és/vagy páncélokat. Igazán nincs mit írni az egyes kalandokról, mert mindegyik az "ámokfutásszerű gyilkolás" elven működik. Mire idáig eljut, már senki sem csodálkozik azon, hogy a karaktere semmit nem talál ott, ahol aranykupacot, potiont vagy egyebet lát. Ez van. Nézzük tovább! Két újabb küldetés. Az egyik Khaz-Aldothban játszódik. Itt klassz dolgokat lehet a kemencék és az üllők közelében találni, pl. két plate mailt és egy barkácsfelszerelést. A cél négy köpeny megszerzése /Cloaks of Sorasil's Knights/, minden csapattagnak kell találnia egyet-egyet, tehát itt nem hagyhatsz hátra senkit. Természetesen hemzseg az ellenfél a palástokat rejtő teremben, ezért itt érdemes a harcosokat csalinak hagyni. Velük addig ne keress, amíg a gyengébbek meg nem találták a legendás tárgyakat! A másik küldetésben is a végső összecsapásra készülődünk már, Sorasil pajzsát kell megtalálni. No comment. Ha ezen is túl vagy, már nem sok van hátra... Oblivion templomában már van egy apró "feladvány",de a megoldást /4 közül választhatsz/ megadják az elején, így igazán csak türelemjátéknak nevezném. Rengeteg, rúnákkal ékesített teleport fűszerezi ezt a labirintust. Ezeken kell végiglépkedned a megfelelő szó betűinek sorrendjében ahhoz, hogy bejuss valahová, ahol megtalálod a varázslatos sisakot. Ennyit mondok, nem többet, szambázzatok egy kicsit Ti is, de segítségként kaptok egy térképet erről a szintről /Ugye milyen jóságos vagyok?!/.







Sorasil templomának mélyén őrzik a legendás Palaestra-t, Sorasil jogarát. Hogy eljuss odáig, többek között a kcintukkal kell megküzdened, akik Spire Hegy gyomrában alakították ki fészkeiket. A jogarhoz csak egy sajátos teleportálási szisztémával lehet bejutni. Ennek felderítéséhez kapsz némi infot, ha megfelelő helyen kutatsz... Ha ez is megvan, akkor készülj a végső megmérettetésre! Venthrax kastélyában az első próbatétel, hogy mindenki külön-külön kell, hogy elérje a gonosz Venthrax köreit. Itt is a szavak szerinti teleportálgatás jelenti a megoldást. Mindegyik rendszer rejt csapdákat, ezért mindenkinél legyen barkácscucc! Beholderek, zombik várnak rád és természetesen a legfőbb gonosz mágikus támadása. Ha nyertél, jót fogsz kuncogni, hogy az aki elküldött, aki helyett megnyerted a háborút, nem más mint Alamon, Sorasil lovagja! Kac-kac, de jót nevettünk! Egy biztos, ha lesz folytatás, ennél csak jobb lehet!

Aki úgy gondolja, hogy dőlnek belőlem a negatív hullámok, annak igaza van, de én nyitott vagyok, aki tud győzzön meg arról, hogy ez egy jól sikerült, kellemes game! Azért meg lehet nézni, de napjainkban ez már kevés!

Lily



Carriers at War

A történelem egyes katonai ütközeteinek vizsgálata során (függetlenül attól, hogy a csata kimenetele egy város, ország vagy nép létének vált a későbbiekben meghatározó tényezőévé), a fantázia szárnyalni kezd és esetenként a legabszurdabb, nyilvánvalóan lehetetlen alternatívákat jeleníti meg lelki szemeink előtt.

Néhány pillanatra jólesõ melegség töltheti el az embert, ha belegondol, vajon néhány kellő pillanatban előretörő páncélos ék, vagy hegylánc mögül kiemelkedő helikopter-kötelék milyen mértékben járult volna hozzá a sorsdöntő ütközet kimeneteléhez. Sajnos a legtöbb alkalommal csak a történelem folyamatába való durva beavatkozással lehetne változtatni a tényeken, de mint általában, azért itt is vannak kivételek. Néhány hadművelet esetében pedig alig hihető, hogy valójában milyen kevés választotta el a későbbi vesztest, a győzelem kivívásától. Persze később már könnyű okoskodni. Vajon lehetséges-e a történelmi tények ismeretében, a másik féllel felülkerekedni a győzteseken?

Ennek a bebizonyítására kínál kitűnő lehetőséget az SSG Carriers at War sorozatának második kiadványa, amely a délkelet-ázsiai hadszíntér nevezetesebb hadműveleteit dolgozza fel. Több, történelmi tényeken alapuló és kissé módosított változata harcolható végig a Jáva-tengeri, Leyte Gulf-i és Okinavai ütközeteknek, és kellő szakértelemmel olyan tragédiák is elkerülhetők, mint a brit 'Z' erő pusztulása.

Az igazi ínyencséget viszont nem a brit, holland és Anzac csapatok bevonása, hanem annak a két hipotetikus hadműveletének a megjelenítése jelenti, ami a korszak haditengerészeti erőinek eddig máshol nem tapasztalt különlegességeit sorakoztatja fel, az alfától ómegáig.

PLAN ORANGE:
Nincs történelmileg meghatározott haditerv, hiszen ez a hadművelet csak a képzelet szüleménye, így valójában feltételezett akciókon és reakciókon alapszik. A kezdeti szituáció szerint a csendes-óceáni háború kitörése öt évvel megelőzte azt a bizonyos december 6-i Pearl Harbor-i reggelt. A Japán Birodalom és az Egyesült Államok közötti háború kirobbanása már 1936 júliusában bekövetkezett. Mindkét fél ütőképes flottaegységeket irányított a Csendes-óceán központi területeire, felkészülve egy hatalmas, mindent eldöntő összecsapásra, amely egyszer és mindenkorra véget vet a másik ország jelenlétének ezeken a vizeken.

Orange 'A': A japán hadvezetés teljesítendő célként Guam elfoglalását és a Fülöp-szigeteken történő partraszállást jelölte meg. A Luzon szigeti Vigan és Appari elfoglalása és a további előrenyomulás, pedig csak a USN flotta egységeinek megsemmisítésével érhető el.

Az amerikaiak ezzel szemben mindent elkövetnek a térségben állomásozó helyőrségeik megerősítése érdekében. Utánpótlást kell eljuttatniuk a Luzon-i Legaspi és a Mindanao-i Davao kikötőibe, miközben meg kell akadályozniuk a japán partraszállást. Ez a haditerv a japán flotta felderítésével és elsüllyesztésével teljesíthető.

Orange 'B': A hadban álló felek feladatai változatlanok, viszont fejlettebb felszíni- és légifelderítési eszközökkel rendelkeznek, melyek elvileg ez idő tájt már rendelkezésükre állhattak.

Ennek a korszaknak külön érdekessége, hogy a II. világháborúban tapasztaltaktól lényegesen eltérő stratégiai elképzelések uralkodtak a tengeri hadviselésben. Ekkor még a csatahajókat vélték a tengerek királyainak, a hordozók szerepköre kizárólag a felderítésre, esetenként kíséret nélküli szállító hajók támadására korlátozódott. A haditengerészeti légierő 1940 nov. 11-én Taranto kikötőjében elért első sikere még váratott magára, azok pedig, akik már ekkor felismerték az ebben rejlő lehetőségeket, sem elegendő tapasztalattal, sem kellő ranggal nem rendelkeztek feletteseik meggyőzésére.

OPERATION OLYMPIC:
Vajon hogyan alakultak volna a csendes-óceáni hadszíntér eseményei, ha az Egyesült Államoknak nem készül el '45 közepére a bevethető atomfegyvere? Mikor szánta volna rá magát a végső támadásra a szövetséges hadigépezet? Bár az ország gazdasága romokban hevert, mégis meddig tudták volna prolongálni a fegyverletételt a szigetország fanatikus társadalmi értékei? Valójában mennyi időt és hány áldozatot követelt volna Japán teljes katonai megszállása? Ez a feltételezett hadművelet az egyik lehetséges alternatíva modellezésével tesz kísérletet az említett kérdéseket körülvevő homály részleges eloszlatására.

A forgatókönyv szerint a Szövetséges erők 1946 tavaszára érték el azt a készültségi szintet, amit feltételként jelöltek meg a partraszállás megkezdéséhez. Az eseményekbe '46 márciusának első napjaiban lehet bekapcsolódni, mikor az összesen 20 hordozót és számtalan kísérőhajót számláló, három inváziós flotta egyesül Kyushu, a Japán anyaország legdélebben fekvő szigete előtti vizeken. A szigetország egykori ütőképes haditengerészete már a múlté, kizárólag a légierő megmaradt egységei vehetik fel a harcot a szövetségesekkel, az elkövetkezendő egyenlőtlen küzdelemben.

Kamikaze: Hadihajók hiányában, a japán hadvezetés már csak a végeláthatatlan sorokban kamikaze bevetésekre jelentkező férfiakra számíthat a Szövetséges flotta feltartóztatásában. Vajon milyen végeredménnyel zárulhat a vak fanatizmus és a gyakorlati profizmus összecsapása?

Last Surprise: Valóban egy utolsó meglepetésről van szó, hiszen a Japán szigeteit védelmező erők nagyszámú, jól képzett pilótával és kitűnő radar hálózattal bővülnek. Az ellenben kiábrándító, hogy az alakulatoknál nem jelennek meg a háború végére kifejlesztett, fokozott teljesítményű típusok.

Látványban és irányításban minimális változások jellemzik a CAW II-t, így a GURU 93/11-es számában megjelentetett ismertetés a továbbiakban is kiválóan alkalmazható. Azt viszont remélem, hogy a hét új hadművelet legalább annyi sikert eredményez mint az eredeti CAW.

Sorell'



Second Samurai

Az Első Szamuráj története...
Szamurájok, a régi japán harcosai. Hosszú a történet bátor cselekedeteikről, és nincs tiszteletre méltóbb a Démon Király ellen való küzdelmüknél.
Az Első Szamuráj története elmeséli, hogy Akira Úr és fiatal harcostársa éppen az adót szedte be egy kis hegyoldali faluban, amikor a Démon Király leszállt a hegyen és az egész lakosságot elpusztította. Magát Akira Urat pedig brutális kegyetlenséggel megölte. Akira fiatal társa bosszút esküdött.
Néhány évvel a szörnyű és nehézségekkel teli megtorlások után, a Mágus-Varázsló megérkezett a tengerről és csatába szállt a Démon Királlyal. A harcuk hosszú volt és borzasztó, de végül a Mágus ereje elől a Démon Király az időbe menekült. A Démon a jövőbe vetette magát, ahol elfeledett dolog lesz a mágia és a babona, így ő sem talál ellenállásra.
A fiatal szamuráj könyörgött a Mágusnak azért, hogy megbosszulhassa meggyilkolt urát. A Varázsló vonakodva beleegyezett, és elröpítette őt a XXIV. századi Japánba, ahol a harcos félelmetes, sivár pusztaságot talált. Miután legyőzte a Démon Király teremtményeinek hordáit, megtalálta magát az ellenséget.
Azonban a Démon elmenekült, visszatért a trónhegyére a régi Japánba. Maradt ereje arra, hogy újra elmeneküljön, de ez az idő, az ő valódi hazája. A Király elszigetelte magát, és patkánycsapdához tette hasonlóvá búvóhelyét, hogy mindenképpen legyőzze ellenfelét.
Az összes démonikus erőt ami csak a rendelkezésére állt, megidézte a védelmére, az összes trükkjét és csapdáját készenlétbe helyezte, minden erejét ellened irányítja. A harcosok közül csak a legbölcsebb és a legtisztességesebb győzheti le őt.

Eddig a kézikönyv bevezető szövege, mely megfelelően summázza a First Samurai nevű játék történetét. A Second Samuraiban hihetetlen módon ránk vár a feladat, hogy a legbölcsebbek és legtisztességesebbek legyünk (esetleg megosztva a két erényt barátunkkal, mivel ketten is játszhatjuk a játékot egyszerre), és így legyőzzük Mr. Demon Kinget. Ha ez mégsem sikerülne, akkor se kételkedjünk tisztességünkben és erényességünkben, hanem fogjuk a joystickra.
Ezt azért is mondom, mivel a játék meglehetősen nehézre sikeredett. Igaz, a 'nehéz' fogalma egyénenként változó, és lehet, hogy csak ügyetlenségemnek köszönhetően mondom ki ezt az ítéletet. Hogy neki mi a nehéz, azt mindenki döntse el maga, mert ennél a játéknál megéri. Szépen rajzolt háttér, jól kidolgozott animációk, és közepesen nehéz logikai feladatok, merthogy azokból is akad néhány.
Kezdésnek egy jó tanács: a mouse-t húzzuk ki a csatlakozóból, ha egyedül játszunk akkor is, mert a program már a startképernyőn lekérdezi a port 1-et, de mivel ott joystickot feltételez, így gyakran már a játék elindítása is lehetetlenné válik. (Az AGA-s verziónál legalábbis.) Kezdéskor az options menüben mindenki beállíthatja mazochista hajlamai szerint a fontosabb dolgokat. (Életek száma, nehézségi szint, hang ki-be kapcsolgatása, és ha barátunkkal játszunk (rossz az, aki rosszra gondol!) azt, hogy segítsük egymást vagy éppen ellenkezőleg... Ennek egyébként három módozata is van:
Friend - A két játékos egymásra semmilyen hatással nincs. (csak ha egyikük csúnyán káromkodik vagy nem fürdött már egy hónapja...)
Stun - Ha az egyik megüti a másikat (a képernyőn!), akkor az 'ütődött' lefagy egy kis időre.
Kill - Ha egymással harcolnak, ugyanúgy fogy az energiájuk, mintha ellenséggel harcolnának.

A játékképernyőn a szokásos dolgokat láthatjuk: életek száma, életerő, aktuális fegyver, és Game Over felirat. A középső téglalapban alul a tapasztalati pontjainkat (ezt az edények széttrugdalásával növelhetjük, és jó, ha minél több ilyenünk van, mert többek között ennek függvényében tudunk átmenni rejtett szintekre, ami igen fontos dolog) láthatjuk fehér kockáknak átlényegülve, fölötte pedig a pályavégi főszörny(ek) energiája figyelhető meg. A Help billentyűt lenyomva egy kis képernyő jelenik meg az in-game-keys funkciókkal.

Szegény Démon Király bizonyára kapkodott a csapdák felállításánál, mert a pályákon élelem formájában életerőt, színes könyvek formájában mágikus fegyvereket, palack formájában extra életet, valamint tőröket, bombákat és koponyákat találhatunk. (Ez utóbbiakat saját formájukban.) A könyvek (ezeket a Varázsló-Mágusnak köszönhetjük) a következőket rejtik:
Piros - mágikus bomba
Sárga - kard
Zöld - sérthetetlenség

A nálunk levő fegyvereket a bal/jobb Shift-tel választhatjuk ki, és a tűzgomb hosszabb idejű lenyomásával aktiválhatjuk. Feladatunk teljesítését megkönnyítik(?) még misztikus tárgyak is. Ezek lehetnek:
Bálvány - nehezéknek használhatjuk
Tolósugaras hajtómű - jókat repülhetünk vele
Propeller - ez csak függőleges emelkedésre képes
Mágnes

Ezeket a tárgyakat általában a megfelelő helyre kell cipelni a sikeres használat érdekében. Néhol kék gömbök ficeregnek a pályákon. A nagyobbak a következő pályarészre teleportálnak, a kisebbek csak egy-egy alpályára. Aktiválásuk megegyező a fegyverekével. Az utolsó két, még nem említett dolog közül egyik az Arc, ami csak van és vigyorog, azonban ha megütjük/rúgjuk/kardozzuk, akkor kiderül, hogy ő kapcsoló, és mindenfélét ki/be/ jobbra/balra kapcsolgat. A másik a mozdulatlan villogó csillag, ami igen értékes dolgokat rejt magában.

A játék nekem tetszik, bátran ajánlom minden samurai-em'-up rajongónak. De ha azt veszed észre magadon, hogy ronda szavakat suttogsz a készítők nőnemű szülőjére, akkor gondold azt, hogy a felfordulást a képernyőn csupán egy kanálnyi szilíciumkristály csinálja. Ilyenkor higgadj le egy kissé, és utána egyből minden más lesz...
(Ne feledjétek: MINDIG a joystick / mouse (pad) / keyboard az oka mindennek!)

M.D.Jon



Wiz'n'Liz

The Frantic Wabbit Wescue

Hé, te ott! Te, te, ott a GURU másik oldalán. Most ugye lapítasz, mint a nyúl, pedig milyen jó "Nyuszi ül a fűben"-t játszani! Illetve nem is ül, hanem össze-vissza rohangál, és nem is egy, hanem legalább egy teljes képernyőre való tapsifüles randalírozik a pályán. Hogy melyiken? Elmondom.

Egy másik naprendszer igen-igen távoli bolygóján...
Itt él Wiz és Liz. Ezen a fura és misztikus nevű bolygón a mágia egyenlő a valósággal. Itt az emberek állandóan varázsolnak valamit, és egyenesen a fán levő gyümölcsök hordozzák a varázslatok alkotórészeit.
Wiz és Liz is imádott varázsolni, ám egyszer a legújabb keverésű varázsfőzetük valami iszonyú hatásúra sikeredett.
Hogyan is történt ez pontosan?
Nekik rengeteg nyuluk volt. Egy nap Wiz és Liz csak beledobálták egy varázsital alkotórészeit az üstjükbe, majd elmentek fogócskázni, a főzetet pedig otthagyták rotyogni a tűz lángján. El is feledkeztek róla.
A folyadék pedig egyre jobban buborékolt. Hullámzott, zubogott és fröcsögött. És akkor hirtelen örvénylő kék fény jelent meg az üst körül. A nyulak csak bámultak. A fényből egyszer csak milliónyi táncoló tűhegy tört ki, felkapta őket és elvitte a bolygó legtávolabbi vidékeire.
Amikor Wiz és Liz visszatért, látták, hogy a nyulaik eltűntek. Elhatározták: visszahozzák őket.

Szóval így történt mindez. Ugye segítesz nekik visszaszerezni a nyuszikát? Na, ne legyél nyúlszívű, hanem vedd fel a nyúlcipőt, már csak azért is, mert a nyulakat bizony időre kell összeszedni. Szóval rászántad magad? Akkor jó, elmondom, hogy mit kell tenned:

Legelőször is szükséged van egy Amiga típusú számítógépre. Ha ez megvan, akkor már csak a Wiz 'n' Liz nevű Psygnosis által kiadott játék hiányzik. Most erről a játékról szólok néhány szót.

A Wiz 'n' Liz a Lemmings koncepció alapján született, legalábbis a grafika erre enged következtetni. Míg azonban a Lemmingsben ráérősen sétálgató kis rágcsálókat kellett irányítani, addig itt picivel nagyobb és sokkal gyorsabb állatkákkal fogsz találkozni. Hogy mikkel? Hát természetesen nyulakkal! (Ha ez nem derült volna ki idáig). AGA tulajdonosok jól teszik, ha BOOTolás előtt lebutítják gépüket (disable CPU cache, original chipset).

A startképernyőn (miután megszemlélted az elszállingózó tapsifüleseket) eldöntheted, hogy egyedül vagy társaddal mentek nyúlmentő akcióba. Egy játékos esetén a SWAP-pel beállítod, hogy Wizzel vagy Lizzel óhajtod összeszedni az állandóan ugrabugráló jószágokat. A password begépelésével ott folytathatod a gyűjtögetést, ahol előző nap abbahagytad. A játék három különböző szintjét a **LEVEL** opciónál határozhatod meg:
Apprentice: 8 könnyű szint, több idővel és robbanó nyulak nélkül.
Wizard: Dupla ennyi szint, kissé kevesebb idő, ez kihívás a tapasztaltabb játékosoknak.
Sorcerer: Ez a legnehezebb, itt szinte teljesíthetetlen a játék.
A szintek nehézségi fokát a **SKILL** menüpontban állíthatod be:
Training: Lassú mozgás, lassú idővisszaszámlálás.
Tame: Normál sebesség, normál idővisszaszámlálás.
Taxing: A játék betöltése után ezen a fokozaton vagyunk. Ez nem gyenge szívűeknek való: őrült sebesség és gyors visszaszámlálás.

Ha mindent kedvünkre beállítgattunk, a **PLAY** választásával a startpályára kerülünk. Minden pálya teljesítésekor a kijárat ide teleportál minket vissza. A fán levő gyümölcsöket szedjük egyenként össze és rakjuk bele az üstbe. Az eredmény egy újabb ajtó lesz, amin keresztül csodás alpályákra juthatunk.
A startpályáról kimenve a pályaválasztó képernyőre kerülünk, ahol az egyes pályákat ajtók jelölik.
Ezeken a pályákon kell a nyuszikat összegyűjteni, azonban még egy sor érdekes dolog is akad ezeken a helyeken:
Lédús gyümölcsök: Egy nyulat megmentve, először egy betűt szedhetünk össze utána. Ha az összes betű megvan a képernyő tetején látható szóból, akkor a felszedett nyuszik után gyümölcsök maradnak. Ha annyi gyümölcsöt szedünk össze, hogy a jobb oldalon látható "**MAGIC**" felirattal ellátott tartály megtelik, akkor a startpályára visszamenve újabb gyümölcsöket találunk a fán, amiből új varázslatot tudunk főzni. Az új varázslatoktól pedig újabb ajtók jelennek meg.
Betű: Mint már említettem, ezekből annyit kell elkapdosni, hogy a szó teljes legyen.
Óra: 3 másodperc extra időt ad minden pályán.
Csillag: Varázslatokat lehet vele vásárolni, de előbb meg kell találni azt a varázslatot, ami megjeleníti azt az ajtót, ami a varázslóboltba vezet. (A gyümölcsös módszerrel.) Csillagot csak akkor szedhetünk össze, ha a felirat már teljes, és a "**MAGIC**" tartály is tele van (megvan a gyümölcs is).
Csillogó gömb: 30 másodperc extra idő, amennyiben a megjelenésétől számított 10 másodpercen belül elkapjuk.
Belül üres betű: Eltüntet egy már meglevő betűt a felső szóból.

Időnként förtelmesen eltorzult szörnyekkel is találkoznak bátor varázslóink. A szörnyeket mágikus sugárral tudjuk ártalmatlanná tenni, mely egy időre bezárja a kreatúrákat egy mágikus területre. Azonban a rútságok egy idő után kiszabadulhatnak!

Két játékos esetén a játék egy középen megosztott képernyőn zajlik. Ekkor a kezdő képernyőn a következő dolgokat állíthatjuk be:
Lives: Életek száma.

Best of...: 3, 5, 7 és 9 pályán át versenyeznek egymással. (Ha például Best of 3-t választasz, akkor a győzelemhez két pályán kell nyerni egyiküknek.)
Skills: Nehézségi szint.
Speeds: Slow = sétálás, Fast = futás.

Ennyi információ bőven elég a nyulak összegyűjtéséhez. A játék ötlete és kivitelezése egyaránt jó. Az egész pályán nyüzsögnek a nyulak, ugrálnak, futkosnak. A háttérgrafika szellemes, humoros. A zene aranyos. Fanatikus Nyúlmegmentők, kell ennél több??

M. D. Jon



PUGGSY

Lassan már megszokottá válik, hogy a Psygnosis programjai meglehetősen színes kínálatot nyújtanak. Sajnos nem feltétlenül hozzák az eredeti, igazán profi minőséget, de a megjelentetett szoftverek szinte mindig nyújtanak valami pluszt, amiért érdemes megnézni őket, hátha ... A Puggsy kedves, bohókás főhősével nem tartozik a brilliáns darabok közé, de a logikai feladványokat is tartalmazó pályák és a remek játszhatóság kiemelik az átlagprogramok köréből. A gyerekek és az örökifjak között biztosan népszerű lesz!

A sztori: Ez a bohókás űrlény komoly bajban van; nem elég, hogy tizenöt fényév választja el otthonától, de az űrhajójának is nyoma veszett! Vissza kell szereznie a járgányt, nem vitás, de az út veszélyes és nehéz lesz. Még szerencse, hogy itt vagy Te, aki segítesz őt végig kalauzolni ebben az idegen, rejtélyes világban!

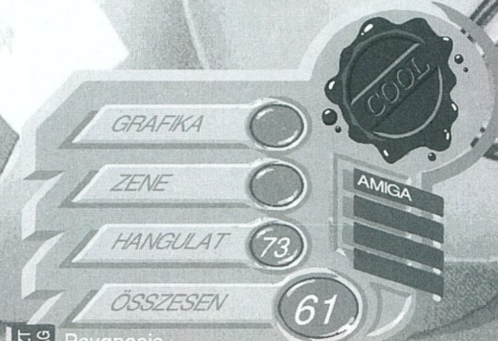
Az OPTIONS menüben lehetőség lesz az irányítás számodra kedvező beállítására, az életek számának kiválasztására és a kilencszer háromjegyű password beírására. Játszhatsz JUNIOR szinten, de néhány bemelegítő pálya és egy gyengécske főellenség után közlik, hogy akkor talán nekiláthatnál a valódi játéknak. Pedig nagyon jó ötletnek találtam ezt a "junior level"-t, ami a kisebbeknek is lehetőséget adott a játékra. A komolyabb szintek logikai feladványai már nem egy négy-öt éves kisgyerek számára készültek. Kár, hogy ezt a remek ötletet nem vitték következetesen végig.

Puggsy rengeteg tárgyat talál ebben a különös világban. Ezek különböző értékeket képviselnek, ha sikerül megtalálni a szintek kijáratát. Sok tárgy azonban hasznos, sőt nélkülözhetetlen lehet a továbbjutáshoz. A lufit felfújhatod és repülhetsz vele a kívánt irányba. Még szerencse, hogy Puggsy bírja a gyűrődést, nagy magasságokból is leesheť. A korsó tartalma egyszer használatos fegyver, az üres krigli már nem sokat ér. A lakatokat, ládákat kinyithatod a megfelelő kulcsokkal. A napszemüvegben nem csupán "dögös fickó" lehetsz, egyfajta speciális védelmet kapsz. No persze nem túl erőset, de több mint a semmi. Majd szép lassan kitapasztalod mi mire jó, van tárgy bőven. Sokszor elszúrhatod az adott szintet, ha rossz helyen elpazarolod a tárgyban rejlő lehetőségeket. Ilyenkor az ESC megnyomásával, élet vesztése nélkül (!) újrakezdheted a szintet.

Ne feledkezzünk meg a gonosz ellenségeidről sem. Hat rettegett guardian feni rád a fogát, nem lesz könnyű legyőznöd őket, erről gondoskodtak. Természetesen semmi sem lehetetlen, szedd össze magad és ne veszítsd el a türelmedet! Polly, a papagáj nem ellenfél. A jól irányzott hallövedékek hamar leterítik. A fáraó és a sárkány például már komolyabb darab, de ha eljutsz odáig akkor menni fog.

Ennyit így röptében Puggsyról. Szerintem érdemes megnézni, lehet, hogy tetszeni fog. Van választék manapság bőven; Zool, Superfrog, Bubba, Puggsy, ... Lehet, hogy számodra ő az igazi!

Lily



Ravenloft

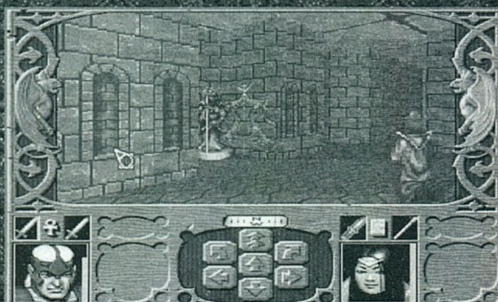
STRAHD'S POSSESSION

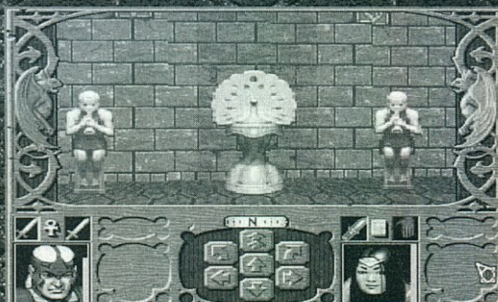
Az orgyilkos csendesen surrant a fal mentén. "Csak minél távolabb az ajtótól!" - gondolta. Néhány másodperc múlva bekövetkezett a várt robbanás. A folyosó több méter hosszan beomlott, a férfi pedig a pillanat tört része alatt bent termett a megzavarodott őrök kétségbeesett futkosására ügyet sem vetve. Hamarosan megpillantotta a vár urát és a varázslónőt, akik miatt ezt a hosszú utat megtette. Mindketten mozdulatlanul feküdtek. Nem tudta, hogy élnek-e avagy meghaltak, de nem is érdekelte. Az ő feladata egészen más volt: Helm isten szent szimbólumát kereste. Gyakorlott ujjai egy pillanat alatt átkutatták a mozdulatlan testeket és néhány perc múlva már el is indult visszafelé, zsebében az amulettel. A lassan feleszmélő várúr azonnal magához hívta néhány megbízható emberét, és a tolvaj után indította őket...

Ezzel a történettel kezdődhetne az SSI cég legújabb játéka, a Ravenloft (Strahd's Possession). Természetesen a " a várúr megbízható emberei" mi lennénk, mint már arra minden - némi SSI gyakorlattal rendelkező - játékos rájöhetett. A Beholder sorozat (némileg lehangoló) lezárása után új világban, új szereplőkkel igyekszenek beférkőzni a tisztelt RPG rajongók kegyeibe. Ez a világ tele van vámpírokkal, zombikkal, farkasemberekkel és egyéb élőhalott teremtményekkel.

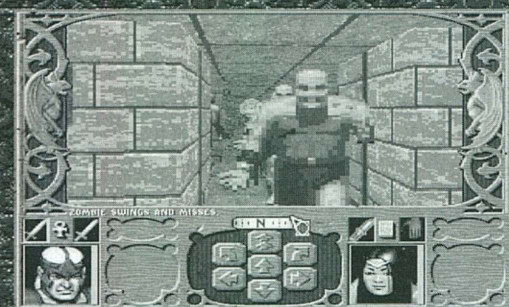
Egyelőre csak PC-n találkoztunk a programmal, ott is csak a 386/33+ és 4 Megás (XMS) géppel rendelkezőknek van esélyük a futtatásra (azért nem árt egy 486-os sem, enélkül ugyanis meglehetősen "rángatós" grafikai csodákban lesz része az illetőnek). A grafika egyébként 320×400×256 színű (hogy honnan szedik ezeket az elvadult felbontásokat?), ez némileg indokolja a fentieket. A zene egész tűrhető. Kár, hogy nem kezeli az Ultrasound-ot, bár a cég deklarálta, hogy a jövőbeli játékai már ezt is tudni fogják...

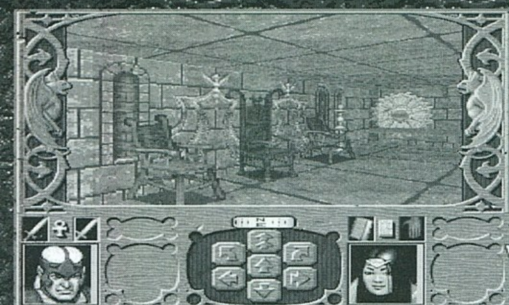
A játék (eléggé el nem ítélhető módon) a karaktergenerálással kezdődik. Csapatunkban összesen négy kiadó hely van, de ebből csak kettőnek a betöltését merik ránk bízni. Ebből fantasztikus fejszámolással rájöhetünk, hogy összesen két(!) karakterrel indulunk. Potyogó könnyeink zápora kissé alábbhagyott mikor megláttuk, hogy ezt a két szerencsétlent milyen körülmények közt indíthatjuk el (szó ami szó, a karaktergenerálás tényleg nagyon szép és ötletes). Egy cigányasszony kártyáin keresztül választhatjuk ki a nekünk tetsző osztályt, fajt és nemet. Teljesen egyértelmű a rendszer, a végén mindenki tuningolhatja is a karaktereit (Edit), teljesen egyenlővé téve az esélyeket. Szerintünk emiatt érdemesebb kevert osztályokat indítani, mivel egy varázsló és egy pap mindenképpen kellene, viszont harcos nélkül sem szeretünk elindulni. A hosszas vajúdás eredményeképpen (felhívtam Mocsyt), végül is egy Paladin és egy Cleric/Mage indult el orgyilkosvadászatra. A Paladinnak természetes védelme van a gonosztól, ezért esett rá a választás, a Cleric/Mage pedig a maradék. Tolvajra nincs szükség, egyrészt mert úgysem tud egy fontos ajtót sem kinyitni, másrészt mert a varázslónak van egy Knock nevű varázslata, ami hasonló hatékonysággal (0 %) alkalmazható.













Kezdetben azonnal egy izgalmas üldözés közepébe csöppenünk: a távolban lohol az üldözött gazember, mi pedig utána (csak a poén kedvéért lefeküdtem aludni, de a bérgyilkos rendes volt és megvárt: reggel pontosan ugyanott tartózkodott mint este, így folytatódhatott a szoros üldözőverseny). A kooperációt nem köszöntem meg, hanem szépen levertem őkelmét, majd a zsebe tartalmát szépen felszedegettem... volna, de sajnos ilyen rövid RPG-t még az írók sem tudtak elképzelni, így aztán egy kicsit tovább fog tartani a dolog. Szóval eljutunk egy új világba (a Ravenloft könyveket ismerők számára a közlekedési eszköz ismerős lehet. A köd gondoskodik idejutásunkról, viszont sajnos az út egyirányú, így retúrjegyet nem sikerült váltani. Persze lehet próbálkozni a köd különféle pontjain, de talán érdemesebb a programozók útjával kísérletezni...). Innen kellene hazajutnunk és az ellopott amulettet visszaszereznünk...

Egy aprócska kunyhóban húzhatjuk meg magunkat éjszakánként, amíg az első területet bejárjuk (éjszaka némileg bátrabbak az ellenfelek, ami önmagában még nem lenne baj, de sajnos sokkal többen bátrak egyszerre - így jobb ezt az időt alvással (a pincében)tölteni).

A csaták egyébként teljesen a Beholdernek megfelelőek, a multi-fighting opcióval kiegészítve (itt nem előre kell beállítani, mint az EOB3-ban, hanem az ELLENFÉLRE kell klikkelgetni a felső ablakban). Kevert osztály esetén (Cleric/Mage) a pap hordhat páncélt. Ebben az esetben a mágus varázslatokat nem tudjuk használni. Ilyenkor vegyük le a páncélt a fél elfről, és adjunk rá egy köpönyeget. Most már tudja használni mindkét varázslat típust.
A jobb alsó sarokban találkozhatunk egy - a goblinok vendégszeretetét élvező - harcossal, aki meglehetősen hálás és hajlandó is beszállni a küldetésbe. A Baroviába vezető úton néhány rabló segítőkészen közli rejtett tanyájuk helyét, amit gyorsan meg is látogathatunk néhány apróbb nyereménytárgy reményében. Még egy cigányfickóba is belebotolhatunk, aki mindenféle ajánlatokat tesz (na nem olyanokat... Különben is rossz, aki rosszra gondol...). De sajnos elszántságunk nagyobb mint gazdagságunk, így aztán megegyezünk vele, hogy a későbbiekben a kocsmában folytatjuk üzleti megbeszéléseinket. A városba érve némi meglepetéssel konstatálhatjuk, hogy "hűséges" szövetségesünk hálája meglehetősen korlátozott. Úgy otthagy bennünket, hogy poros nyomát sem látjuk! Ez egyébként akkora b*****ság, hogy némi időbe telt, míg magamhoz tértem a döbbenettől. Később már csak rezignáltan legyintettem, amikor MINDEN barátom ugyanígy itthagyott, amikor beléptem a városba (biztos rohantak a kocsmába).

A város felderítése közben (sok sikert a térképek összeézegetéséhez) elvetődhetünk a polgármesterhez a város nyugati oldalán. Azonnal át is ad egy meghívást Count Strahd von Zarovich úrtól, a város urától. Itt egy elf kalandort vehetünk fel a csapatba, aki állítása szerint varázstudó, de szerintünk egyszerű zsoldos. Ha akarjuk felvehetjük a csapatba, bár nem sokáig fog velünk tartani. (Lassan kezdünk hozzászokni!) A szállítás körülményei még jobban megerősíthetik (a cölöpökön lógó csontvázak által elültetett) gyanúnkat: nem biztos, hogy jóságos bácsival lesz dolgunk. Mindenesetre elég visszafogottan viselkedik urasága, és átnyújtja első küldetésünket egy kulcs kíséretében. A várostól nyugatra levő barlangban kell megtalálnunk egy teleportert, mely a legendák szerint kiszabadíthat Baroviából. Szerencsére ez a feladat másokat is érdekel, így ennek a küldetésnek negyedmagunkkal vághatunk neki (a harcos páncélját cseréljük el a sajátunkkal...).

Az Ultima-szerű térképre nyugodtan firkálhatunk, szép sorban találjuk majd a kulcsokat a bezárt ajtókhoz (mindegyik csak egyhez jó). Útközben megismerhetünk egy-két trükkösebb berendezést is, úgymint teleportert és illúziófalat. Ez utóbbit az Automap is jelzi, de csak azután, miután átmentünk rajta... Az egyetlen használható dolog az öreg templom kulcsa, ami további ténykedésünk színtere lesz.

Visszatérve a városba, menjünk ki az északi kijáraton. Itt találhatjuk az öreg templomot. A kulccsal már nem lesz nehéz a bejutás, az itt tanyázó hellhoundok azonban meleg pillanatokat okozhatnak az óvatlan kalandoroknak. Az oltár előtt egy kőszobrot találunk, mely kísértetiesen emlékeztet egy öreg papra. Tovább barangolva egy tükör akad az utunkba, mely mélyéről egy szerencsétlen szellem könyörög azért, hogy szabadítsuk még az átkától. Nem sokat értünk a mondandójából, a továbbhaladáshoz azonban ez is elegendő. Egy könyvbe kell összegyűjtenünk azt a varázslatot, mely kiszabadítja azt az elátkozott lelket. Sajnos azonban a vandálok széttépték a lapot több darabra, és az alsó szinten szétszórták.

Itt már elkezd durvulni a dolog, bár nem az agyunkat, hanem a szemünket és monitorunkat tesztelő feladatokat kapunk. Aki még nem sejti miről lehet szó, az majd rájön az első sarokra helyezett titkos kapcsolónál. A másik trükk, hogy a kapcsolók egy része meglehetősen távoli dolgokat aktivizál. Ilyenkor buzgón vizsgálgassuk a térképet (ha még nem jár-







tunk a megfelelő helyen, az kellemetlen...)! Ügyeljünk arra, hogy a könyvet, amiben a kijutáshoz szükséges információk vannak, ne dobjuk el!

A megmentett öreg pap átnyújtja a temető kulcsát, ahol szép kis felderítő utakat tehetünk (és elveszíthetünk pár szintet a vámpírok jóvoltából). Ez egyébként némileg gátolható a Negative Plane Protection nevű 3. szintű papvarázslattal. Ha ez sem segít, akkor a Load nevű 0. szintű szupervarázslatot még mindig bevethetjük... Szóval derítsük fel a sírkertet! Két hely kivételével be is mehetünk mindenhová (az egyik helyen (nemcsak) fülsértő sikoltozással szembesülünk egy Banshee jóvoltából, a másik helyet pedig újdonsült barátunk sem bírja kinyitni... Akkor meg minek jött?)

Visszaballagva a városba, menjünk be az ékszerészhez (U alakú háza van), akinek szelleme segítséget ad az ide bejutáshoz (Köszönöm az ilyen segítséget...). A különdetést teljesítve hozzáférhetünk előbb egy Staff of Rebirth-höz, majd hamarosan egy vörös ékkőhöz is (ez a végső célunkhoz szükséges első tárgy). Újdonsült hatalmunkat fitogtatva feléleszthetünk egy fiatal papot a templom pincéjében, újabb "örök" szövetségest és egy kulcsot szerezve. Maradjunk még itt egy kicsit, és aranyozzuk be a két kőszobor életét! Áldásukkal kísérve büszkén ellépdelhetünk a Banshee (helye) mellett és lejuthatunk egy katakombába.

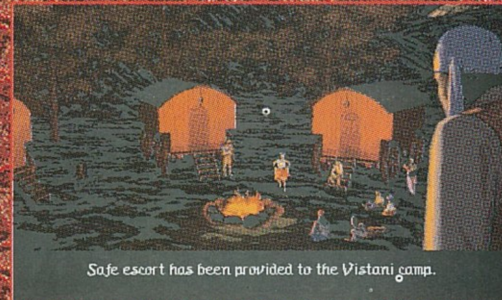
Itt a gróf újabb áldozata, egy elf lovag kér meg egy apró szívességre: ugyan szerezzük már vissza neki családi ékszerét, mivel lelke csak így juthat el az elfek paradicsomába! Mivel némi jutalmat is kilátásba helyez, azonnal nekifoghatunk a dolognak. Néhány(?) wight-on, spectre-n és fire elemental-on átverekedve magunkat, el is hozhatjuk neki az amulettjét (ügyeljünk arra, hogy a második szinten csomó távkapcsoló is található!). Itt gyűjthetjük be - többek között - a kijutáshoz szükséges második tárgyat is, egy elf koronát és a lovagunknak egy +2-es elf plate mail-t is.



Most már tényleg bemerészkedhetünk Count Strahd kastélyába (amikor a W7-ben elhangzott a "most már tényleg", az a játék végét jelentette, itt erről szó sincs...)! Odabent érdekes ellenfelek bukkannak fel, a legaranyosabb a zombie gólem. Ezek külön is kellemesek szoktak lenni, de így párosítva kimondottan bájos párost alkotnak... (úgy helyrerakták a 9. szintű Paldinomat a Stoneskin ellenére, mint a villám. Ilyenkor próbáljuk a gyengébb AC-jű karaktert hátratenni. Klikkeljünk a nevére a karakterlapon, és tegyük a jobb oldali helyek valamelyikére!). Szóval jussunk el valahogyan a kastély tornyáig (érdemes a kulccsal menni, különben jöhetünk vissza) és szabadítsuk ki az ott raboskodó Wereravent. Megkapjuk 3. tárgyunkat, a Wereraven tollát is. Nézzünk még körül a 4. tárgyért, a tarokkártyáért is, amit a cigánytáborból lopott el kedves házigazdánk. Utána elindulhatunk a kocsmároshoz...

Az ő segítségével felvehetjük a kapcsolatot egy titkos szervezettel, akik elárulják, hogyan lehetne végezni Count Strahddal. Se varázslat, se mágia nem fogja Ravenloft urát. Az egyetlen fegyver mely hatásos ellene, az a Ravenkind Szent Szimbóluma. Ennek segítségével egy fiatal pap és egy elf vámpír néhány évtizeddel ezelőtt súlyosan megsebesítette a Grófot, a véletlen szerencsén múlott, hogy nem semmisítette meg véglegesen. Már csak a "fegyver", megtalálása van hátra...





Safe escort has been provided to the Vistani camp.



The cards, she explains, are reluctant to reveal the fate of outsiders. An accurate reading may be impossible.

A város alatti katakombában szedjük össze a fiatal Vistani által követelt 15 aranyat. Ezeket is trükkös (rejtett kapcsolókkal védett) helyeken rejtették el, de aki már itt tart, annak nem okozhat különösebb gondot ezek megtalálása. Jöjjünk fel a városba, és vegyük meg a potiont a fiatal Vistanitól.

Itt mi néhány színteret kihagytunk és szinte azonnal a Szent Szimbólum rejtekhelye felé meneteltünk... A ködbe bárhol belépve egy halott erdőbe jutunk, ahonnan tovább teleportálhatunk egy másikba (ha megtaláljuk azt a néhány helyet, ami ide hoz el minket). Az itt található undead fákat legjobban a tűzlabda hatja meg, de sajnos nagyon sokan vannak és bár szényen a futás, de jelen esetben igen hasznos. Onnan lehet felismerni, hogy az erdő közepén némileg meglepő módon egy élő fa is van... Körülötte négy kis terület körbe van kerítve, ráadásul 4 db magot is összeszedhettünk... Talán csak nincs valami összefüggés?

Hamarosan elindulhatunk visszafelé a kastélyba, szembenézni Lord Strahd-dal. A gonosz a kastélya legmélyén rejtőzött el, de ez sem mentheti meg bosszúálló







kezünktől... Hűlt helyén egy ki nem hűlt amulettet találunk, ami egyben az 5. (és utolsó) tárgyunk a kijutáshoz. Vegyük kézbe a könyvet és...

Helm isten személyesen jött elénk, hogy gratuláljon és a nevében véghezvitt hőstett jutalmául hazateleportál minket a saját világunkba. Itt a hűbérurunk is keblére ölelt és ígért mindenféle földi jót. (Bort, sültet s fehérnépet!)

Még ejtsünk néhány szót a varázslatokról! Igaz, hogy SSI játékról van szó, de néhány új (legalábbis számunkra) varázslatot azért találtunk. Ezen kívül megemlítjük azt a néhány varázslatot, amit rendszeresen használtunk a játék folyamán.

Detect Undead (1. szintű mágus): az élőhalottakat megjelöli a térképen (ott is ahol még nem jártunk).

Agannaazers Scorcher (2.szintű mágus): a lángszóró őse. Elég hatékony...

Improved Identify (2.szintű mágus): a varázsló kezében, vagy a tárgyai között található tárgyakat azonosítja (csak a láthatókat, a ládákban lévőket NEM).

Detect Scrying (4.szintű mágus): jelzi, ha mágikusan figyelnek bennünket (csak azért írtuk le, nehogy valaki azt higgye, van valami haszna és véletlenül megtanulja).

Claws of Umber Hulk (6.szintű mágus): ha a mágus mindkét keze szabad, akkor elég komoly (2-12 HP-t sebző) karmokat növeszt. Elég sokáig eltart...

Dragon Scales (6.szintű mágus): a karakter testét sárkánypikkelyek borítják be, ami -2 AC-t jelent.

Lich Touch (6.szintű mágus): 1-10 pontot sebez és paralizál. Emellett véd paralizálás és félelem ellen. Élőhalottak és teremtények ellen nem alkalmazható (Mocsy megjegyezte, hogy elfelejtettek olyan ellenfelet berakni, akire esetleg hatna...).

Otiluke's Freezing Sphere (6.szintű mágus): kis köveket teremt (sajnos nem tárolhatók), amelyeket aztán két marokkal szórhatunk boldog-boldogtalan nyakába.

True Seeing (6.szintű mágus): illúziófalakat és egyéb kellemetlen dolgokat felderít.

Invisibility to Undead (1. szintű pap): a neve mutatja a szerepét. Néha hasznos lehet...

Draw upon Holy Might, STR, ill. DEX (2. szintű pap): az erőnket vagy ügyességünket növeli a pap, 3 szintjeként eggyel (minek, úgyis 18-as, afölé meg nem mehet...)

Negative Plane Protection (3. szintű pap): a szintleszívás ellen véd valamelyest egy karaktert.

Fortify (4. szintű pap): a következő gyógyítás maximális hatékonyságú lesz (esetleg lett volna valami értelme, ha 1. szintű lett volna és az alvás veszélyes lenne. De így?).

Végül (az immár szokásos) értékelésünk. A grafikáról és a hangról már említést tettünk a cikk elején. Mostanában minden cég erőlteti ezt a kissé nehézkes 3-D grafikát. Személy szerint egyetlen olyan játékkal játszottam amely igazán jól kihasználta ennek a lehetőségeit. Ez pedig a DOOM volt. (Megjegyzem nem volt szerencsém az Ultima Underwold sorozathoz.) Szerepjátékoknál egy kicsit erőltetett ez a mozgásforma. A csaták teljesen elvesztik az értelmüket, vad, esztelen vagdalkozás lett belőle. Aki a Wizardry 7-ben legyőzte az ezerszemű szörnyeteget, az tudja mire gondolok. Ott pontosan meg kellett tervezni mind a támadó, mind a VÉDEKEZŐ stratégiát. Itt még a vámpír sem okozott nagy gondot...

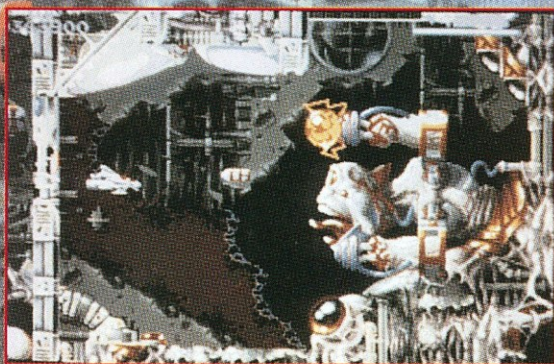
Sajnálatosnak tartom még azt is, hogy mindent csak egyféleképpen lehet megoldani. Nagyon jó példa erre a meggyógyítandó farkasember. Megtaláltam a könyvet amely tartalmazza a gyógyítás módját. Megszereztem a két speciális tekercset (atonement, remove curse). Elpusztítottam az albínó farkasembert az erdőben, mégis amikor megpróbáltam méggyógyítani az NPC-t, nem sikerült, a papom által tudott cure disease-t nem tudtam rámondani, ugyanis azt csak saját karakterre lehet elsütni. Valószinűleg egy újabb idétlen rejtett kapcsoló mögött van elrejtve, de a világon semmi kedvem nincs újból végigtaperolni a falakat. Egy detect secret varázslat igazán megkönnyítette volna az életünket.

A játszhatóság tekintetében is meglehetősen vegyesek a vélemények. Az Arenát megveri, körülbelül a Beholderek szintjén lehet (de 1994-et írunk, könyörgöm!). Ínséges időben jó lehet, de még várnunk kell 1994 szerepjátékára (milyen szép volt 1991-ben a Fate, 1992-ben a Wizardry 7. és 1993-ban a Betrayal at Krondor...).

Nem egészen ide tartozik, de szeretnék eloszlatni egy félreértést. Minden cikkünkben felajánljuk a segítségünket az elakadt játékosoknak. Kapunk is szép számmal leveleket, mi pedig szorgosan válaszolgatunk rájuk. HA megkapjuk! Kaptunk visszajelzéseket, hogy miért nem válaszolunk levelekre mikor az olvasó még válaszborítékot is küldött? (Minden levélre válaszolunk, még arra is, amikben nincs válaszboríték!) Ennek az az egyszerű oka, hogy nem mindig kapjuk meg a leveleket. Egyszóval elnézést kérünk, de a késésnek nem mindig mi vagyunk az egyedüli felelősei. Továbbra is várjuk kérdéseiteket, véleményeiteket és nem utolsó sorban kritikáitokat.

Mocsy és Pellus











AGA CD32 COMPACT DISC

A Gremlin és a GURU közös játékának kérdései:

1.) Mit jelent az angol Gremlin szó?
2.) Nevezz meg legalább 3 Gremlin sikerjátékot!
3.) Ki a Zool barátnője?
4.) Milyen szóval kezdődik a Disposible Hero leírás a GURU 94/2-ben?
5.) Milyen verziót szeretnél nyerni? (A500 vagy CD32)

Megoldásaitokat a GURU címére várjuk 1994 június 5-ig (GURU 1399 Budapest, Pf. 701/765). A Gremlin ajándékaként 10 db Disposable Hero ajándékcsomagot sorsolunk ki a helyes megfejtők között. Várjuk megfejtéseiteket!



IRON HELIX

THE SCI FI GAME DESIGNED FOR CD

Created by **DREW PICTURES**

Published by ***Spectrum HoloByte***

A Spectrum Holobyte-tól már sok színvonalas programot láthattunk. Az IRON HELIX-szel szerintem számukra egy kicsit szokatlan terepen próbáltak valami újat nyújtani, ami részben sikerült is. Még mielőtt bármiről is szólnék, felsorolom mi a minimális feltétele az Iron Helix futtatásának. - 386DX / 25 MHz - 4 MB RAM - Windows 3.1 minimum 640×480-as felbontáson (lehet nagyobb is), viszont CSAK 256 színes üzemmódban - 14 MB hely a winchesteren - CD ROM - Sound Blaster vagy azzal 100%-osan kompatibilis hangkártya. Miután felinstalláltuk a programot (ami a CD-n 564.5 MB helyet foglal, és Windows alatt az installálás kb. 15 perc), akár el is indíthatjuk.

Az intro nagyon hangulatos, és egy jó játékra számíthatunk. A játék jó is lenne, szép is, csak NE Windows alá írták volna. A 640×480-as felbontás szép, de Windows alatt min. 486DX/33-ast kíván, hogy igazán élvezhető legyen. Na ennyit a negatívumokról, többet nem nagyon fogtok hallani, mert a játék amúgy elég élvezetes.

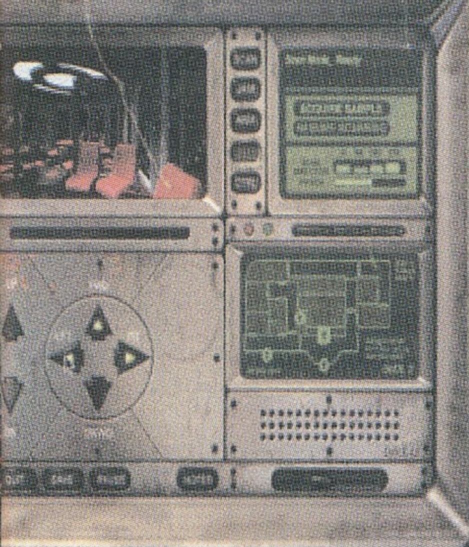
Röviden a sztori: A távoli jövőben egy űrgyakorlatra készül egy hadiflotta. Az egyik romboló számítógépe egy hiba folytán a kijelölt gyakorló célpontot törli, és Calliope bolygót veszi célba. Egy vírus terjed el a gépen, minek folytán a személyzet DNA mintája megváltozik, és így nem tudnak belépni a számítógéprendszerbe, mert ahhoz helyes DNA minta szükséges. A romboló védelmi rendszere (a Defender, egy robot) nem fogja tudni azonosítani a személyzetet, és mint behatolókat el fogja őket pusztítani. Ezzel Calliope bolygó halálos ítélete elrendeltetik. Az idegen hatalom alá tartozó bolygó pusztulásával pedig háború törne ki az univerzumban, ami mindenféleképpen elkerülendő. Itt lépünk be mi a történetbe. Egy robottal el kell mennünk a rombolóra, meg kell szereznünk három magas beosztású tiszt DNA mintáját, meg kell találnunk a két videoüzenetet, hatástalanítanunk kell a védelmi robotot, majd fel kell robbantanunk a hajót. Ennyi lenne. A kezdő nehézségi fokon ez nem is olyan nehéz.

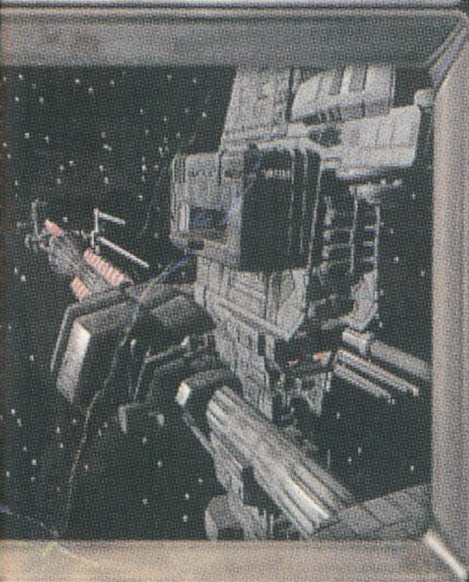
A játék irányítása egyértelmű, erre nem is vesztegetem az időt (úgy értem a helyet). A képernyőn a következő dolgok láthatók:

- A bal felső sarokban egy video képernyő. Itt látjuk, hogy merre irányítjuk a robotot, itt tudjuk irányítani a robotkart, és itt láthatjuk a DNA minták tesztjét is.
- **CTRL** gomb: A megnyomására egy menü jön elő

1. *Inventory:* A begyűjtött DNA minták listáját láthatjuk.
2. *Pre-Scan:* Ha be van kapcsolva (ami ajánlott), akkor a jobb oldali képernyő alján látható nyilak mutatják, hogy merre található DNA minta.
3. *Reboot:* Ha a robot valamilyen technikai hiba folytán elakad, akkor ezt a gombot megnyomva, alapállapotba kerül (A DNA minták nem törlődnek).

- **ARM** gomb: Ezzel aktiválhatjuk a robotkart, azt pedig a bal oldali képernyőn, az egérrel irányíthatjuk. Elsődleges feladata a számítógép-kimenetekre való csatlakozás. Kétféle számítógép-kimenet van. Az egyik az ajtókra erősített, a másik az asztalokon található. Ha egybe becsatlakozunk, nem jelenti azt, hogy minden rendszerbe be tudunk lépni.









Pilot your probe via this remote-control interface

- **SCAN** gomb: Abba az irányba amerre a robot "néz", letapogathatjuk a terepet DNA minták után kutatva. Ha találtunk egyet, akkor rá kell klikkelnünk az egér pointerrel, mire egy analízist végez el a robot. Az eredmény megjelenik a jobb oldali képernyőn. Ha egy magas beosztású tiszté, akkor vegyünk mintát belőle (Aquire Sample).
- **JAM** gomb: Ha egy ellenséges robot a közelünkbe kerül, akkor a Jam gomb megnyomásával az ellenség előtt egy ideig láthatatlanok maradunk, mert elektronikus zavarójeleket bocsát ki a robotunk. Ilyenkor igyekezzünk el a helyszínről. Ha az ellenség a zavarójelek hatósugárába került, akkor a bal oldali képernyő alatt sárga fény kezd villogni, ha meg veszélyesen közel van, akkor piros. FIGYELEM: az elektronikus jelzavarás nagy energiát igényel, ha folyamatosan sokat használjuk, akkor a robot tápegysége lemerül. Ajánlatos csak veszély esetén használni.
- A jobb oldali képernyő alatt három gomb van. A *bal oldalival* a mi robotunk pozícióját mutató térképet láthatjuk, a *középsővel* a Defenderét, a *jobb oldalival* pedig a romboló szintjeit láthatjuk axonometrikusan ábrázolva.
- A fent említett három gomb mellett van két kis izzó. Ha a piros világít, az azt jelenti, hogy vészesen alacsony a robotunk energiája, ha a zöld, akkor a robotkarnak sikerült rácsatlakoznia a kijelölt portra.
- **NOTES** gomb: A videoüzeneteket ennek a gombnak a segítségével tudjuk elolvasni.

1. Fázis: Megszerezni a DNA mintákat
Három magas rangú tiszt DNA mintáját kell megszereznünk. Ha alacsonyabb rangúakét szerezzük meg, akkor csak bizonyos termekbe mehetünk be, és lehet , hogy nem is tudunk belépni a számítógéprendszerbe. A legjobb ha megtaláljuk a parancsnokét is. Vigyázzunk, mert a Defender ilyenkor követ minket, és neki mindenhova van belépési engedélye.

2. Fázis: Megtalálni a videoüzeneteket.
Ha megvan a három DNA minta, akkor meg kell találnunk legalább két videoüzenetet, amiket a számítógép-kimenetekre csatlakozva, a rendszerben találhatunk meg valahol. Az egyik üzenet tartalmazza az információt arról, hogy hogyan tudjuk eliminálni a Defendert, a másik, hogy hogyan tudjuk megsemmisíteni a hajót.

3. Fázis: Eliminálni a Defendert. Ha megvan az üzenet, akkor menjünk a hajó arra a pontjára, ahova az üzenet írja, és a számítógép segítségével léptessük hatályba a Defendert megsemmisítő kódot.

4. Fázis: A hajó megsemmisítése. Miután a Defender megsemmisült, menjünk a másik üzenetben jelölt pontra, lépjünk be a számítógéprendszerbe, majd léptessük hatályba az adott kódot. Minderre 5 percünk van. Az 5 perc elteltével egy újabb Defender lép működésbe, hogy munkánkat megkeserítse. Ha mindez sikerül, az univerzumban elmúlik a háború veszélye.

Akinek van kedve, az megpróbálhatja egy nehezebb szinten is, ahol a Defender már cselesebb, és nehezebb megtalálni a DNA mintákat és az üzeneteket is.

Ennyi. Szerintem egy kellemes kis játék, bár NAGY hibája az, hogy Windows alá készült. Ráadásul a felbontása nem is 640×480, hiszen nem tölti ki a képernyőt. A nagyobb felbontások használata esetén a játéktér nagyon leszűkül, ezért érdemes 640×480-on hagyni a felbontást (mondani sem kell, hogy a nagyobb felbontás még jobban lelassítja a gépet). Nagyon szép és hangulatos az intro, jók, tiszták a digi hangok, kellemes a zene (nagyon jó hangulatot teremt), és jó a grafika is. Egyetlen hiba a Windows, ami tényleg nagyon jó komolyabb felhasználásra, de játékra nem való (ez nem szól a Pentium tulajdonoknak).

Mr. T.

A billentyűk:

Enter	Ajtó nyitás, DNA letapogatás
Számok	A számítógép rendszerében a menüvezérlés
Szóköz	Jam
Alt Q	Kilépés a játékból
Alt P	Pause
Alt B	Annak a szintnek a térképe, ahol a Defender található
Alt G	Annak a szintnek a térképe, ahol a mi robotunk található
Alt D	3D térkép
Alt C	Ctrl gomb
Alt J	Jam
Alt S	Scan
Alt A	Arm

COOL

GRAFIKA	61
ZENE	58
HANGULAT	65
ÖSSZESEN	62

IBM PC

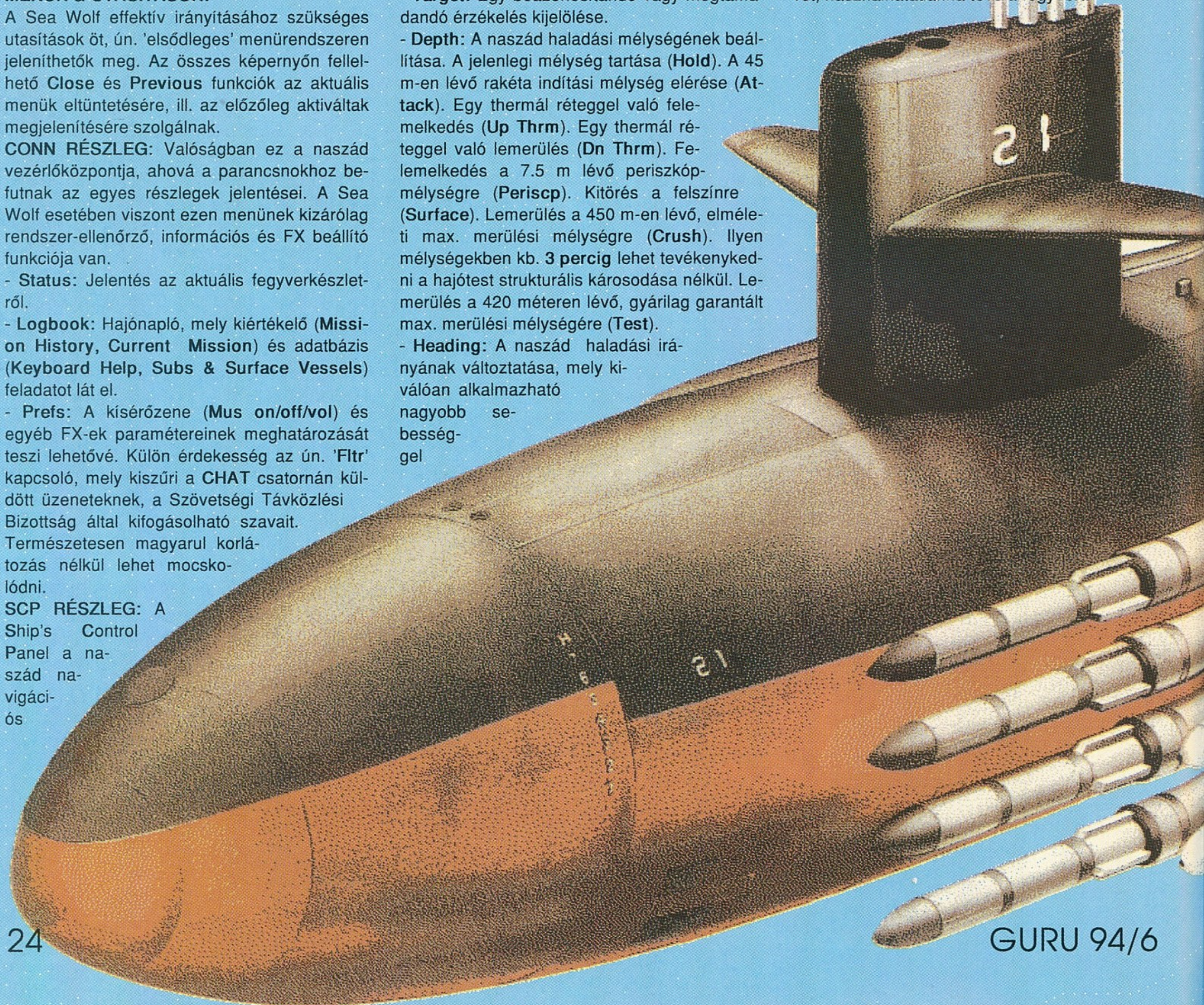
Spectrum HoloByte

SEAWOLF

A XXI. század feszültségekkel teli óceánjaiban tett néhány héttel ezelőtti kirándulás után, most térjünk vissza korunk tengereinek nyugalmat árasztó mélységeibe. Igaz, a nyugalom itt sem teljes, hiszen néhány White Cloud műhold felvétel vizsgálatát követően, azonnal feltűnik a fokozott CIS hajóforgalom a Karib-tenger Kubát körülvevő térségében.
A Washington-i vezetés most az egyszer határozott fellépést tanúsít és órákkal később, egy nagyobb flotta-kötelék elővédjeként kifut a bázisáról az USN legmodernebb tengeralattjáró-osztályának első hajója, az SSN-21 Sea Wolf. A felszültség viszont világszerte rohamosan fokozódik...
A folytatás pedig megtudható az **Electronic Arts** legújabb alkotásából, ami az alkotók szerint a sokat vitatott **688 Attack Sub** folytatásának tekintendő. Bár a sorsdöntő ütközetig több mint 30 küldetést kell teljesíteni - és túlélni -, így menjünk át a Conn-ba, hiszen bármikor megjöhet a tűzparancs.

MENÜK & UTASÍTÁSOK:
A Sea Wolf effektív irányításához szükséges utasítások öt, ún. 'elsődleges' menürendszeren jeleníthetők meg. Az összes képernyőn fellelhető **Close** és **Previous** funkciók az aktuális menük eltüntetésére, ill. az előzőleg aktiváltak megjelenítésére szolgálnak.
CONN RÉSZLEG: Valóságban ez a naszád vezérlőközpontja, ahová a parancsnokhoz befutnak az egyes részlegek jelentései. A Sea Wolf esetében viszont ezen menünek kizárólag rendszer-ellenőrző, információs és FX beállító funkciója van.
- **Status:** Jelentés az aktuális fegyverkészletről.
- **Logbook:** Hajónapló, mely kiértékelő (**Mission History, Current Mission**) és adatbázis (**Keyboard Help, Subs & Surface Vessels**) feladatot lát el.
- **Prefs:** A kísérőzene (**Mus on/off/vol**) és egyéb FX-ek paramétereinek meghatározását teszi lehetővé. Külön érdekesség az ún. '**Fltr**' kapcsoló, mely kiszűri a **CHAT** csatornán küldött üzeneteknek, a Szövetségi Távközlési Bizottság által kifogásolható szavait. Természetesen magyarul korlátozás nélkül lehet mocskolódni.
SCP RÉSZLEG: A Ship's Control Panel a naszád navigációs központja, ahonnan a vizuális megfigyeléssel és az iránymódosítással kapcsolatos rendszerek vezérelhetők.
- **Display:** A Conn kivetítőjén megjeleníteni kívánt kép beállítása. Közepes (**Top Dwn**) és nagyfelbontású műholdtérkép (**Hi Res**). A naszád tornyán elhelyezett, forgatható videokamera által közvetített 3D-s víz alatti kép (**3D Map**). Felderítő bója által közvetített kép (**Camera**). Ez a berendezés nem tartozik korunk naszádjainak felszerelései közé. Látószög változtatása (**View**) balra (**Port**), jobbra (**Starbrd**), előre (**Fore**) és a tat irányába (**Aft**). Mélységi, ill. négyzethálós térkép megjelenítés (**Grid**). A szkópokról eltűnt hajó utolsó ismert pozíciójának, valamint az érzékelés végső időpontjának a feltüntetése (**Times**).
- **Way Point:** A robotpilóta által követendő navigációs pontok kijelölését teszi lehetővé. Nav. pont kijelölése (**Set Way**), utolsó nav. pont kitörlése (**Clr Way**), másodlagos nav. pont kijelölése (**Second**), minden nav. pont kitörlése (**Kill All**).
- **Target:** Egy beazonosítandó vagy megtámadandó érzékelés kijelölése.
- **Depth:** A naszád haladási mélységének beállítása. A jelenlegi mélység tartása (**Hold**). A 45 m-en lévő rakéta indítási mélység elérése (**Attack**). Egy thermál réteggel való felemelkedés (**Up Thrm**). Egy thermál réteggel való lemerülés (**Dn Thrm**). Felemelkedés a 7.5 m lévő periszkópmélységre (**Periscp**). Kitörés a felszínre (**Surface**). Lemerülés a 450 m-en lévő, elméleti max. merülési mélységre (**Crush**). Ilyen mélységekben kb. **3 percig** lehet tevékenykedni a hajótest strukturális károsodása nélkül. Lemerülés a 420 méteren lévő, gyárilag garantált max. merülési mélységére (**Test**).
- **Heading:** A naszád haladási irányának változtatása, mely kiválóan alkalmazható nagyobb sebességgel közeledő torpedók kimanőverezésére. Egy 180°-os fordulat megtétele, a naszád mögötti tér ellenőrzésére (**BAFFLES**). Ezt a manővert, ami vontatott Sonar automatikus bevonásával jár, a valóságban félóránként megismétlik.
- **Msg Rev:** A személyzet jelentéseinek és a végrehajtott parancsoknak az időrendi megjelenítése.
- **Tracks:** Az érzékelések nyomvonalának a térképeken való feltüntetése, melyből következtetni lehet a hajók kurzusára valamint sebességére, hiszen ezzel arányosan növekszik a pontok közötti távolság.

WEAPON RÉSZLEG: A naszád fegyvereinek irányítását és a támadások koordinálását irányító központ.
- **Load:** A kiválasztott torpedó betöltése a vetőcsőbe, ahol elvileg meghatározatlan ideig tárolható. A gyakorlatban viszont fennáll az ún. 'száraz futás' veszélye, ami a torpedó hajtóművének működésbe lépését jelenti. Az így keletkező gázok pillanatok alatt betöltik a szűkös teret, használhatatlanná téve a fegyvert.



- **Flood:** A vetőcső tengervízzel való elárasztása. Így elkerülhető a 'száraz futás' veszélye, viszont a fedelek megnyitása fokozott zajjal párosul, ami idő előtt felfedheti a lesben álló naszád pozícióját. A torpedó megközelítőleg **5 percig** tárolható ilyen körülmények között. Ezt követően a fegyvermester elrendeli a vetőcső kiürítését.
- **Fire:** Torpedó indítása a kiválasztott vetőcsőből. A művelettel együtt járó zajokból szintén megállapítható a Sea Wolf helyzete.
- **LD/FLD:** A torpedó betöltésének és a vetőcső elárasztásának összevonása egyetlen parancsban. Több feladatra való koncentrálás esetén megkönnyíti az ellencsapás végrehajtását.
- **Clear:** Vetőcső kiürítése.
- **Missile:** UGM-84, BGM-109 vagy ASW-SOW indítása.
- **Noise Mk:** A naszád aktív védelmét szolgáló 6 zajképző egyikének kivetése.
- **Camera:** Egy távvezérlésű,felszínen lebegő felderítő-bója kibocsátása, mely 360°-os képet továbbít a hajóra a felszíni eseményekről.
- **Direct:** A kilőtt Mk.48-as fegyverek távirányítását teszi lehetővé, melynek feltétele a torpedó előzetes kiválasztása, valamint az, hogy a lövedék a parancsközvetítő kábel max. hosszán belül legyen.

A napjaink korszerű szenzorai és ASW fegyverei által meghatározott környezetben, egy-egy sikeres támadás végrehajtásához, bizony gyakran cselekhez kell folyamodni. A Sea Wolf esetében 6 alternatíva választható:
A kiválasztott torpedó felrobbantása (**Detonat**), melynek alkalmazásával elkerülhető, hogy saját torpedónk prédájává váljunk. Utasítás a legközelebbi tengeralattjáró felderítésére és elpusztítására (**Src Sub**). A kilőtt torpedó, egy előzőleg kijelölt másodlagos nav. ponthoz történő irányítása (**Go Loc**). Mélység egyeztetés, ami a Seawolf mélységére irányítja a lövedéket (**Match**). A torpedó tengerfelszínre való irányítása (**Surface**). Felszíni kutatás, ami utasítja a torpedót a felszínre való felemelkedésre és a legközelebbi hajó megtámadására (**Src Srf**).

SONAR RÉSZLEG: A Sea Wolf konformális BQQ-5, BQS-15 és BQR-23 A típusú aktív és passzív szenzorai működtetését végzi.
- **Tow Out:** A BQR-23 A-ból tovább fejlesztett vontatott Sonar (STASS) kibocsátása. A naszád mögötti terület ellenőrzését szolgáló rendszer egy 800 m hosszúságú és 9.5 mm vastagságú hidrofonokkal borított kábelből áll. Hatásfoka a kavitáció növekedésével csökken és kibocsátott állapotban a hajó max. sebessége nem haladhatja meg a 22.1 kts-t.
- **Tow In:** A vontatott Sonar érzékelők bevonása.
- **Cut Tow:** A vontatott Sonar érzékelők lecsatolása (**CUT TOW**). Ez a parancs a berendezés elvesztését eredményezi, így elrendelése csak abban a vészhelyzetben ajánlott, mikor döntő fontosságú a maximális sebesség elérése.
- **Ping:** Egy 5-20 kHz-s sávon kibocsátott akusztikus impulzus, ami lehetővé teszi a környezetünkben tartózkodó hajók pontos pozíciójának meghatározását.
- **Waterf:** Belépés a Sonar kabinba.
- **Identify:** A kijelölt érzékelés beazonosítása, ami történhet a Sonar-kezelő által, de manuálisan is. Ez az eljárás a megfelelő I.D. szám beütésével történik, és lecsökkenti a várakozási időt.

RADIO RÉSZLEG: A kommunikációs berendezéseknek a Sea Wolf esetében igazi jelentősége csak a többszemélyes bevetések alkalmával érzékelhető.
- **Chat:** Naszádok közötti ULF frekvencián történő üzenetközvetítés.
- **Satel:** Belepillantás a legfrissebb világpolitikai eseményekbe, a műholdas távközlés segítségével (**SATEL**).
- **Voice:** Különféle hang FX-ek továbbítása.

HANGOK A FELSZÍN ALATT:
Avagy néhány perc a Sonar konzol előtt. Tapasztalataim alapján, ez a szimulációnak a műholdtérkép után leggyakrabban figyelemmel kísért képernyője. A kapitány a bevetések jelentős hányadát a hangszigetelt és tompított piros fényekkel megvilágított kabinban elhelyezett konzol előtt tölti, miközben pattanásig feszült idegekkel próbálja kiszűrni a víz alatti zajok közül a konvoj alatt lopakodó Typhoon osztályú 'Boomer' hajócsavarjainak ritmikus zaját.
Ebből a fülkéből érzékelhetők a Sea Wolf-ot körülvevő vizek eseményei. Kiemelkedő fontossága abban rejlik, hogy pozitív azonosítás hiányában, egy célpont ellen sem kezdeményezhető támadás.
A radar berendezések képernyőjére emlékeztető **SW** szkóp, a passzív szenzorok által közvetített, feldolgozás nélküli adatok megjelenítését szolgálja. Működése leginkább egy iránytűre emlékeztet, melynek a középpontjában a Sea Wolf foglal helyet.
Ennek ismeretében relatív egyszerűséggel meghatározható az egyes érzékelések haladási iránya és viszonyított helyzete. Azért megjegyzendő, hogy az érzékelők elhelyezéséből fakadóan, valóságban nem lehetséges ehhez hasonló 360 fokos Sonar megfigyelés végrehajtása. Az eltérő jelzések más-más színekkel kerülnek feltüntetésre, melyek mind a három műszeren azonos jelentésűek.
Fehér: Aktív Sonar által kibocsátott 'ping'.
Piros: Nagysebességű víz alatti érzékelés, torpedó.
Lila: Vízfelszín feletti érzékelés, ASW helikopter.
Kék: Víz alatti érzékelés, tengeralattjáró vagy élőlény.
Zöld: Felszíni érzékelés, általában valamilyen hajó.
Szürke: A Sea Wolf által generált kavitáció.
A színek intenzitása az érzékelés mélységi elhelyezkedésétől függ, hiszen a thermál rétegek tompítják a jelek erősségét.
A jobb felső sarokban található a **hanganalizátor** (**SA**), melynek a felső skópjáról az egyes érzékelések által kibocsátott zajok erőssége olvasható le. A folyamatosan mozgásban lévő hanghullámok alakulása szoros összefüggésben áll az aktuális érzékelés Sea Wolf-hoz viszonyított távolságával és a haladási mélységgel, a naszád sebességével, valamint a cél gépezetei által generált zajszinttel.
Nem szabad elfelejtkezni arról, hogy a tengeralattjáró sebességének növekedésével exponenciálisan fokozódik a hajócsavar okozta kavitáció, ami nemcsak a Sea Wolf jelenlétét fedi fel az ellenséges ASW erők előtt, de jelen-

tősen lecsökkenti a fedélzeti passzív sonar szenzorok hatásfokát is. Az érzékelhető víz alatti jelek nagyobb jel-erősséggel foghatók, ha a Sea Wolf alacsonyabb sebesség-tartományokban halad.

A passzív szenzorok korlátozott érzékelési hatósugara következtében, fontos tényezővé válik a két hajó közötti távolság.

A naszádok közötti relatív mélység-különbség vizsgálatakor, általában az eltérő thermál rétegek elhelyezkedésére kell figyelmet fordítani, hiszen a Sea Wolf szenzorai érzékelhetően jobb hatásfokkal képesen követni a naszáddal azonos rétegben tartózkodó célpontokat. Gyengén fogható jel-erősség esetén ajánlatos thermál rétegek közötti mélységváltoztatással próbálkozni. Ez a taktika talán az egyetlen megoldás a minimális hangkibocsátással, nagy mélységekben lopakodó Boomer-ek passzív érzékelésére.

A rendszer másik, függőleges oszlopokra osztott kijelzője az érzékelt hangok számítógépes kiértékelését jeleníti meg. A szenzorok által továbbított jeleket a fedélzeti számítógép összeveti a memóriájában előzetesen eltárolt hajótípusokra jellemző zajokkal és a sikeres beazonosítást követően, az érzékelés típusát vonalkódok formájában jeleníti meg. Ennek a berendezésnek a manuális kezelése komoly segítséget jelent az érzékelések minél előbbi azonosításában. Egyetlen hátránya, hogy a vonalkódok értelmezéséhez szükség van a Manual-ban megtalálható táblázatra. Ennek hiányában nem kizárt, hogy egy Viktor III helyett a közelben tartózkodó delfint vesszük üldözőbe. Ha valaki ilyennel nem rendelkezik, akkor ezt a feladatot átháríthatjuk a Sonar-kezelőre, aki ismeri a kódot, viszont hosszabb idő alatt végez a beazonosítással.

Abban az esetben, ha a jelzések átfedése miatt nem lehet teljes bizonyossággal azonosítani a keresett célt, ajánlatos végrehajtani egy minimális irányváltoztatást, mert ily módon szétválaszthatók az összemosódó jelek.

A konzol alján elhelyezett **CBD**, az **MCD** kiegészítéseként, az érzékelések irány-meghatározására szolgál.

MI IS A KAVITÁCIÓ?

Ha a hajócsavar forgása olyan sebességtartományba lép, ahol az azt körülvevő víz már képtelen azonnal kitölteni a mozgása által kialakított üregeket, részleges vákuumok keletkeznek a lapátok körül. Ez a jelenség kavitációként ismeretes.

A modern tengeralattjárók esetében ez tekinthető a legnagyobb zajforrásnak. A sebességnövekedéssel járó zajszint csökkentése érdekében a korszerű naszádokat különleges, sarlóra emlékeztető lapátokkal látták el, melyeket alacsony fordulatszámon való maximális tolóerő fejlesztésre terveztek.

TORPEDÓK & RAKÉTÁK:

A Sea Wolf fedélzeti fegyverei a Los Angeles osztály naszádjainál rendszeresített torpedókés rakétákból tevődnek össze, de VLS hiányában az összes szerkezet a vetőcsövekből indítható.

Mk48: Ennek a korszerű 1600 kg súlyú torpedónak négy különböző paraméterekkel rendelkező fajtája található a Sea Wolf fegyverei között. A **Long Range** változat sebességet áldoz fel a nagyobb hatótávolság érdekében. Fordított helyzet áll fenn a (**High Speed**) altípusnál, ahol a 15 kts-sel megnövelt sebesség következtében csökkent a futási távolság. Akár a tengeri hadviselés Sidewinder-ének is tekinthető a hajócsavarok által gerjesztett zaj irányába haladó, passzív önrávezetésű **Wakehomming** változat.

Ennél a rövid hatósugarú fegyvernél nem lehet változtatni a haladási mélységet. A négy alváltozat közül kétség kívül a STASIS a legkülönösebb fegyver, ami feltételezhetően a **CAPTOR** (enCAPsulated TORpedo) továbbfejlesztett változata, ami közvetett támadásokat tesz lehetővé. Indítás után a fegyver lesüllyed a tengerfenékre, és passzív érzékelőit aktiválva várja egy célpont megjelenését.

Mind a négy alváltozat kábel irányítású a középső haladási fázisban, és a kétirányú összeköttetés következtében képes Sonar információt továbbítani a Sea Wolf-ra. Ez az adottság a másodlagos navpontokkal való kombinálással használható ki optimálisan. Ilyenkor aktív Sonar felderítés végezhető a naszád veszélyeztetése nélkül.

Sea Lance: Az elavuló SUBROC felváltására kifejlesztett rakéta-torpedó, melyet elsősorban tengeralattjárók elleni használatra terveztek. 160 km-es max. hatótávolsága lehetővé teszi a hagyományos torpedók hatótávolságán kívül eső célok gyors megtámadását, a 363 kg tömegű Mk.50 Barracuda viszont nem rendelkezik kellő rombolóerővel egy nagyobb felszíni hajó elsüllyesztéséhez. A fegyver nukleáris robbanótöltettel (W55, B57) felszerelt változata a Sea Wolf-on nem található.

UGM-84 Harpoon: Ennek a hatékony F-F rakéta víz alól indítható változatának egyetlen példánya elegendő a legtöbb 100 km-en belül tartózkodó ASW hajónak a kiiktatására.

BGM-109 Tomahawk: Ez a hírhedt robotrepülőgép hajók elleni változata (T-ASM), melynek effektív hatósugara meghaladja a 400 km-t. Ez egyben a Sea Wolf legnagyobb rombolóerejű fegyvere.

MINT FARKAS A NYÁJBAN:

Minden offenzív fegyver elsődleges célja az ellenséges erők megsemmisítése. Bár egy sikeres támadás végrehajtása nagy bátorságot, elszántságot és szakértelmet kíván, mindez semmit nem ér, ha a kritikus pillanatban megfeledkezünk az elővigyázatosságról. A vérbeli parancsnok felelősséget érez a hajója személyzetéért is. Tartózkodjunk a támadás kezdeményezésétől, ha nem biztosított a menekülés lehetősége.

A **PC GURU** 94/2-es számában megjelent **SUBWAR** ismertetés részletesen elemzi számos általános offenzív és defenzív taktika lényegét. Ezen manőverek a Sea Wolf esetében is sikeresen alkalmazhatók, így most csak különleges esetekre térek ki.

Támadás alkalmával, a bevetett fegyver típusától függetlenül mindig fonn áll a veszélye a naszád pozíciója akaratlan felfedésének. Sajnos egy fegyver sem hangtalan; a vetőcsövek nyitása, az indítás, vagy a torpedó nagy fordulatszámú propellerei mind-mind jelentős zajt generálnak. A víz alól kitörő rakéták pedig biztos viszonyítási pontot nyújtanak a közelben levő ASW erőknek.

A torpedó indítás felderítésének esélyei korlátozódnak, ha legalább egy thermál réteg van a

naszád és a célpont között. Rakétát viszont csak azon esetekben indítsunk, ha a közelben nem tartózkodnak ASW hajók, vagy ha van elég ilyen jellegű fegyverünk van az összes azonnali semlegesítésére.
Másodlagos nav. pontok kijelölésével közvetett torpedó támadások hajthatók végre. Ez a taktika kitűnően alkalmazható, ha csak sejtésünk van az ellenség pozíciójáról, vagy ha egy-egy célra már pontos beazonosítása előtt torpedót szeretnénk indítani.

VÉDEKEZŐ MANŐVEREK:

A USN 'Néma Szolgálatának' tengerészeit idézve **'Az a leghatásosabb védelem, ha nem fedeznek fel.'** De mivel még a legmodernebb naszádokon is fennáll a lebukás veszélye, ajánlatos elsajátítani néhány trükköt.
Korunk torpedói valóban elismerésre méltó paraméterekkel rendelkeznek, de szerencsére vannak korlátaik, melyeket egy képzett parancsnok ki tud játszani. Magához a tengeralattjáróhoz hasonlóan, a torpedó is aktív Sonar impulzusokra kényszerül a pontos célmeghatározása érdekében. A fegyver kis mérete viszont korlátozza az általa letapogatható terület nagyságát, hiszen az aktív Sonarjával pásztázható látótere 20°-ra korlátozódik.
Ha a tengeralattjárónak sikerül kikerülnie ebből a területből, akkor a torpedó átkapcsol cél-kutató módba. Ez pedig egy előre meghatározott séma szerint történik, így idővel kiismerhetővé, ezt követően pedig kijátszhatóvá válik. Ha a torpedónak a 360°-os forduló után sem sikerül rátalálni az elvesztett célra, a keresést mélyebben, ill. magasabban folytatja.

Kimanőverezés:

Kis távolságra lévő torpedó esetén ki lehet használni az alacsonyabb sebességünkből adódó, kisebb kanyarodási ívet. Éles irány-változtatásokkal próbáljunk minél hamarabb kikerülni az aktív Sonarja látóteréből. Ezt követően könnyebb eltűnni az ismét cél-kutató módba átváltó torpedó elöl.
Közepes távolságra levő torpedó esetén növelni kell a sebességet és merőleges (90°) kurzusra kell rátérni a közeledő fegyver haladási irányához képest.
Ha a torpedó indítását már **nagy távolságról** érzékeljük,akkor jó esélyünk van a lehagyására. A torpedó haladási irányának, sebességének és hatósugarának ismeretében könnyen kiszámítható a manőver sikeressége.
Nagysebességű kitérés: más alternatíva hiányában, a teljes sebességre való felgyorsulással bármely szovjet gyártmányú torpedót le lehet hagyni. Következményei miatt, azonban ennek a taktikának az alkalmazása csak a legvégső esetben ajánlott. A megnövekedett zajszint következtében a naszád tökéletes célpontot jelent az ASW erők számára, ami újabb torpedók megjelenését fogja eredményezni. A sebesség pedig megnöveli a hajó kanyarodási ívét, csökkentve a torpedók kimanőverezhetőségének esélyeit.
Offenzív torpedó-elhárítás: egy elméletileg egyszerűnek tűnő manőverről van szó, melynek gyakorlati alkalmazása viszont komoly szakértelmet igényel. Alkalmazhatóságának feltétele, hogy a közeledő torpedók legalább közepes távolságra legyenek és álljon rendelkezésre azonnal bevethető fegyver. A manőver kritikus pontja a pontos időzítés, hiszen az ellen-torpedónkat a közeledő fegyverek közvetlen közelében kell felrobbantani.

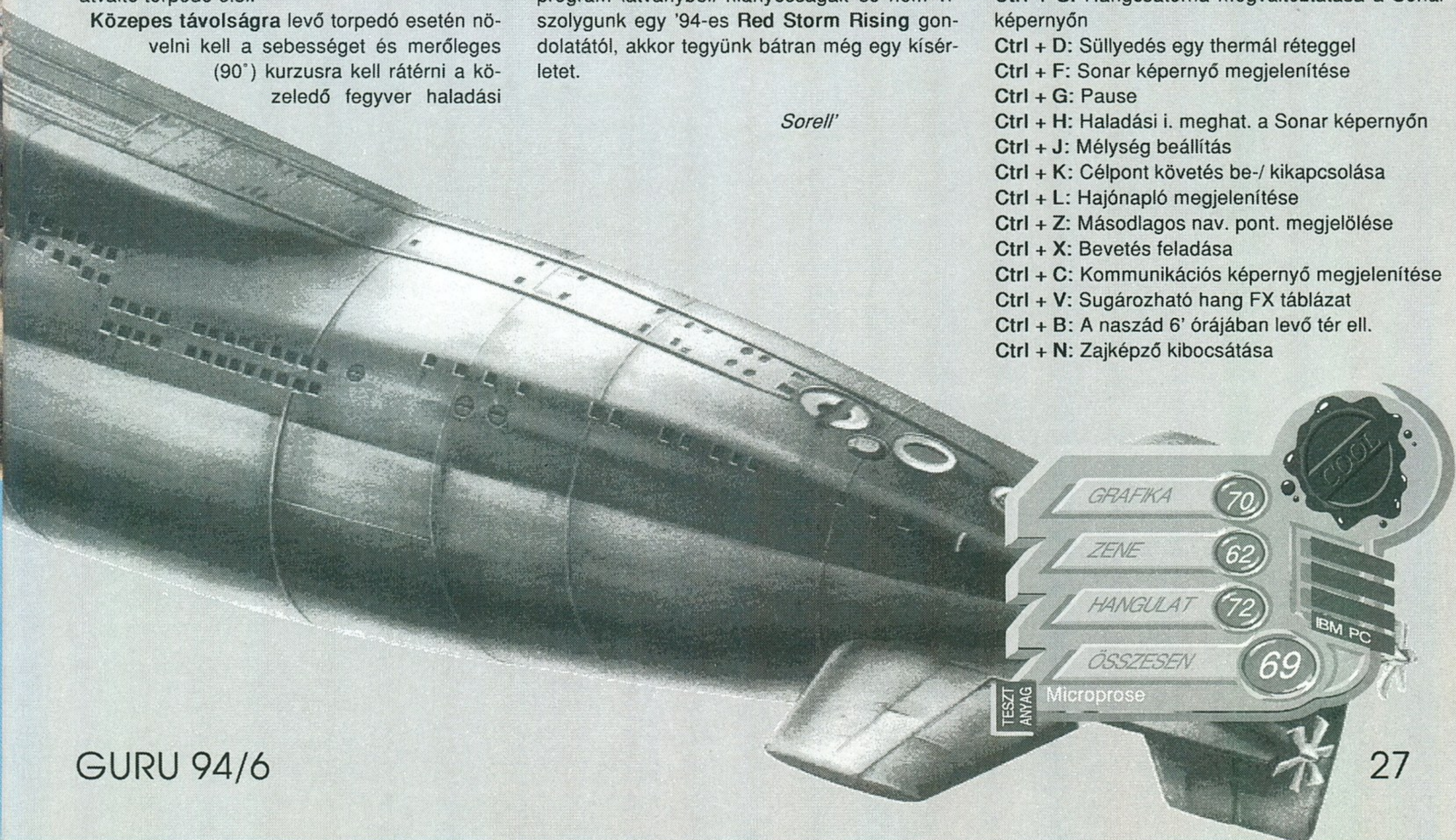
SIKER vagy BUKÁS???

A döntést ebben az esetben kivételesen a Sea Wolf jövendő parancsnokaira hárítom. Teszem ezt abból a megfontolásból, hogy számos lelkes, valamint csalódott vélemény meghallgatása után arra a felismerésre jutottam, hogy véleményem túlzottan szubjektív lenne. A szimuláció valóban számtalan technikai pontatlanságot tartalmaz. Sem a látványról, sem a zenéről sem fogunk senkinek áradozni és ha általában az első benyomások alapján ítélkezünk, akkor valószínűleg megbánjuk még az installálással eltöltött időt is.
Ha viszont mégis képesek vagyunk tolerálni a program látványbeli hiányosságait és nem viszolygunk egy '94-es **Red Storm Rising** gondolatától, akkor tegyünk bátran még egy kísérletet.

Sorell'

SEAWOLF Billentyűzet funkciók;
Esc: Menük eltüntetése és újra megjelenítése
F1: Conn központ
F2: SCP központ
F3: Fegyverzeti központ
F4: Sonar kabin
F5: Kommunikációs kabin
F6: Lo-Res felülnézeti térkép
F7: High-Res felületi térkép
F8: 3-D-s víz alatti nézet
F9: Periszkóp nézet
F10: Felderítő bója által közvetített kép
1: 1/4 sebesség
2: 1/2 sebesség
3: 3/4 sebesség
4: Teljes sebesség
5: Maximális sebesség
6: Idő felgyorsítás deaktiválása
7: 2× idő felgyorsítás
8: 3× idő felgyorsítás
9: 4× idő felgyorsítás
0: Hajtómű stop!

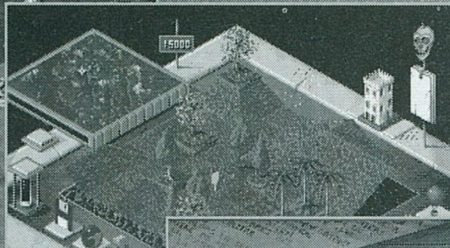
Del: Legutolsó nav. pont. kitörlése
Ins: Robotpilóta aktiválása
Backspace: Új haladási irány kijelölése
Tab: Sonar érzékelés beazonosítása
+: Nagyítás Lo- és Hi-Res térképnél
-: Kicsinyítés Lo- és Hi-Res térképnél
': Célpont információs panel megjelenítése
;: Fegyverzet információs panel megjelenítése
.: Látótér jobbra forgatása periszkóp és 3D víz alatti nézetben
,: Ugyanaz, mint az előző de balra
Crsr billentyűk: Információs panel mozgatása
Ctrl + W: Követendő nav. pont. kijelölése
Ctrl + E: Mélységbeállító menük megjelenítése
Ctrl + R: Jelentés megjelenítés ki-/ bekapcsolása
Ctrl + T: Célpont megjelölése
Ctrl + U: Felemelkedés egy thermál réteggel
Ctrl + I: Sonar érzékelés beazonosítása
Ctrl + P: Aktív Sonar bekapcsolása
Ctrl + A: Vontatott Sonar kibocsátása
Ctrl + S: Hangcsatorna megváltoztatása a Sonar képernyőn
Ctrl + D: Süllyedés egy thermál réteggel
Ctrl + F: Sonar képernyő megjelenítése
Ctrl + G: Pause
Ctrl + H: Haladási i. meghat. a Sonar képernyőn
Ctrl + J: Mélység beállítás
Ctrl + K: Célpont követés be-/ kikapcsolása
Ctrl + L: Hajónapló megjelenítése
Ctrl + Z: Másodlagos nav. pont. megjelölése
Ctrl + X: Bevetés feladása
Ctrl + C: Kommunikációs képernyő megjelenítése
Ctrl + V: Sugározható hang FX táblázat
Ctrl + B: A naszád 6' órájában levő tér ell.
Ctrl + N: Zajképző kibocsátása

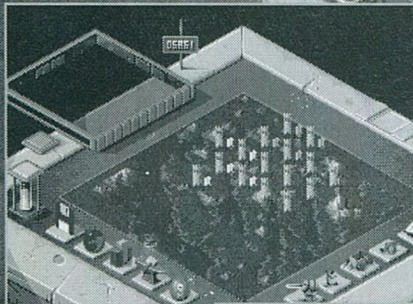


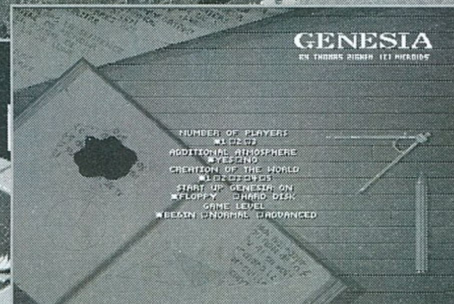
GENESIA

Csend honol a tájon, minden békés, nem hallatszik semmiféle zaj ami megzavarná a természet nyugalmát. Azonban egyszerre csak fejszecsapásoktól lesz hangos az erdő, majd hangos kopácsolás hangzik fel a szép füves rétekről. Kis átmeneti nyugalom után ismét felsír a fűrész, kőfejtés moraja hullámzik végig a tájon. Igavonó állatok sírnak fel a megerőltetéstől és valahol a messzeségben beindul egy-egy egyenletes dohogó hang. Meddőhányok és pusztuló erdők jelzik, itt valami szokatlan történik. A kopácsolás és a hangos tevékenység zaja már szinte állandósul. Egyre terjeszkednek a behatolók, sőt már több pontból is hallatszik a munka ritmusa. Hangos ordibálás, nehéz páncélok és könnyű csontok repedésének hangja, majd halálsikolyok; úgy látszik találkoztak. Hatalmas dörrenések a tájon, természetes és mesterséges alkotások válnak egy pillanat alatt semmivé. Az égen a gravitációnak fittyet hányva nagydarab szerkezetek köröznek, onnan szórják halálos terhüket. Furcsa kánon hangzik fel a fák között, csuhás teremtmények jelennek meg, vállukon megszentelt oltáron gyémántok, igen most már biztos, csak Genesia-ban lehetünk.

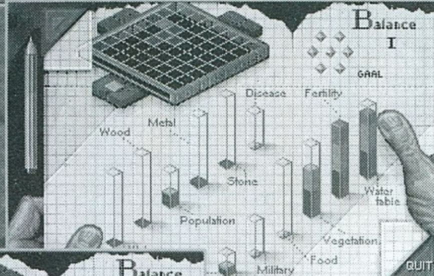








Nagy fába vágja mostanában a fejszéjét az, ki a nagy ősök diadalára épített játékot próbál teremteni egy Populous vagy PowerMonger-szerű világban. Szerencsére mostanában a fejlesztők múzsája nem alszik, mert a híressé vált Settlers után itt egy új nagyszerű program. A Genesia a Mindscape gondozásában látta meg a napvilágot és szerény véleményem szerint, állja az összehasonlítást a nagy elődökkel.





Genesia teremtésekor az isten 7 gyémántot helyezett el Neort isteni ivadék sírjában. A gyémántok megszentelt nyugalomban pihentek a katakombában egészen addig, míg egy kalandvágyó nő, ki nem nyitotta a sírt és el nem vitte a gyémántokat. Az isten nagy haragra gerjedt a bűn és megaláztatás miatt, és elpusztította a vidéket és a rajta lakó hitetleneket. Két vetélytársunkkal együtt térünk vissza az ősi földre, hogy megkeressük a gyémántokat és biztosítsuk ősi nyugalmukat.

A játékban, mint már azt valószínűleg kitaláltuk, nagyon prózai célt kapunk. Szerezzük meg magunknak a 7 gyémántot, vagy ha ez nem sikerülne akkor is győzzük le vetélytársainkat vagy úgy, hogy elfoglaljuk területeiket, vagy úgy, hogy gazdaságilag tönkretesszük őket. A három kalandozóból kiderül, hogy akár hárman is játszhatjuk a játékot, bár a többség úgy is egyedül kalandozik Genesia-ban. A játék indulásakor a gép választ nekünk egy világot a lehetséges öt közül. Kezdjük el kalandozásainkat a programban.

Genesia lakóiról

Kolóniáink lakói jelentik számunkra a fennmaradást, így nem árt ha egy kicsit megismerkedünk a szokásokkal, jellemzőikkel. Szólnom kell azonban előtte egy nagyon lényeges dologról, mégpedig az idő múlásáról. A játékban megpróbálták szemléletesen és valósághűen megoldani az idő változását, így beépítették az évszakok változását is a programba. Ez mint látni fogjuk, nagyon sokban befolyásolja embereink tevékenységét. Az idő múlása természetesen embereinkre is hatással van, így bizony hamar találkozhatunk kiöregedett, a munkáját abbahagyni kényszerülő emberekkel. Minden embernek dukál egy kis házikó Genesiában. Ez nagyon fontos, ugyanis embereink otthagynak minket ha nem rendelkezünk elég házzal. Ennek következményeként ne is számítsunk rá, hogy az időnként felbukkanó vándorok letelepednek nálunk ha nincs szabad házunk. Emberekkel kapcsolatban sokféle tényezőt említhetünk, nézzük meg ezeket:

- **Morál** - Minden egyes emberünknek egy 0-tól 7-ig terjedő tartományba eső morálja van. A morál az, ami minden tevékenység elvégzésének a módját befolyásolja a programban. Így észlelhetjük hatását a produktivitásban, a hadsereg erősségében, a családépítésben, a születések számában és még rengeteg másban is. Ha a morál 0-ra csökken, akkor emberünket hamarosan el fogjuk veszíteni.

- **Születések** - Szükségünk van a koroso-dó emberek pótlására, ennek egyik módja az, ha megteremtjük a feltételeket a születésre. Nem sok, csak egy férfi és egy nő

szükségeltetik hozzá, meg egy kis szabad ház kapacitás. Az újoncok 16 éves korukban állnak munkába, így momentán csak 64 évszakot kell várnunk rájuk.

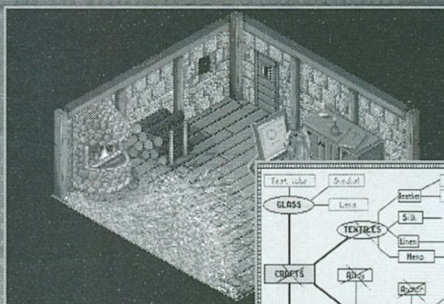
- **Kor** - Mint már említettem korosodnak embereink, így 49 év felett már nem fognak dolgozni nekünk. Házasságra 20 és 30 év között hajlamosak, míg az igazi teljesítőképességüket 30 és 40 év között nyújtják.

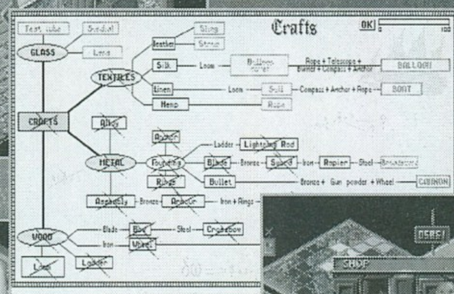
- **Betegségek, halálozások** - Rengeteg természetes halálnem leselkedik embereinkre. A legáltalánosabbak a betegségek, melyek ellen természetesen megtalálhatjuk az ellenszereket, ha orvostudományunk ezen a területen jól áll. Ezenkívül más módokon is meghalhatnak embereink, sőt olyan is előfordult már, hogy emberem egyszerűen eltűnt.

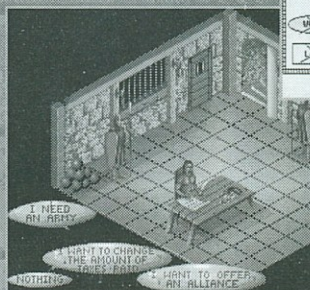
Az ellenséges területeken élő emberek a terület fennhatóságának megváltozásával természetesen a rendelkezésünkre állnak, azonban számíthatunk rá, hogy moráljuk csökkenni fog, és ennek következményeként lehet, hogy csökkenni fog a terület népessége. A már említett kóbor nomádok nagyon alkalmasak arra, hogy beépítsük őket a népességünkbe. Egyébként nagyon jó partik, ugyanis kapásból 7-es morállal indulnak, így nagyon alkalmasak mindenféle munkára. Nem sok kell, hogy megtelepedjenek nálunk, azonban ha ezek közül egy is hiányzik, akkor nem is számíthatunk rájuk. A tényezők a következők: - egy szabad ház - elégséges élelem és víz - legalább 5-ös átlagos morál - nincs járvány - nincs harc.

Embereinket, mint később látni fogjuk, igen sok munkakörben foglalkoztathatjuk. Alapvető szabály az, hogyha csökken egy ember morálja akkor ez lehet, hogy azért van, mert nem megfelelő helyen alkalmazzuk (pl. egy 45 éves ember már nem szívesen vág fát). Nagyon oda kell figyelnünk az embereinkre, mert könnyen elveszíthetjük őket úgy, hogy még azt sem tudjuk meg, miért. A következő munkakörök léteznek a programban:

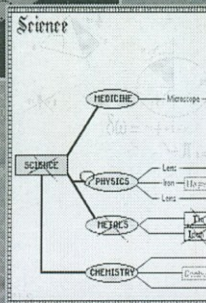
- **Farmerek** - Az élet alapvető szükségleteit a farmeroknak köszönhetjük, így ők a program legértékesebb, bár a legkevésbé reprezentatív résztvevői. Ahhoz, hogy egy farmer végezni tudja a munkáját, elégséges földterületre van szüksége, melyet nekünk kell kijelölnünk. A földterületek minősége különböző lehet, hamar rá fogunk jönni az ábrázolások alapján, hogy melyik is a megfelelő terület. Amit nem ítélünk jónak azt bontsuk le, mert nem automatikusan a legjobb területen kezdi el a munkáját a farmer. Ahány farmerünk van, legalább annyi szabad területet kell kijelölnünk. A farmerek egy idő után annyit kezdenek majd termelni, hogy az már nem csak a napi igényeket fogja kielégíteni, hanem felhalmozásra is marad. Ilyenkor már szükséges, hogy tárolókat is építsünk (Warehouse), sőt figyelemmel is kell kísérjük, mert igen hamar betelnek. Az évszakok váltakozásából adódóan a farmerek télen nem dolgoznak, ilyenkor lehetőségünk van rá, hogy belső munkákon foglalkoztassuk őket. A készleteinknek természetesen ilyenkorra is elégnek kell lennie.







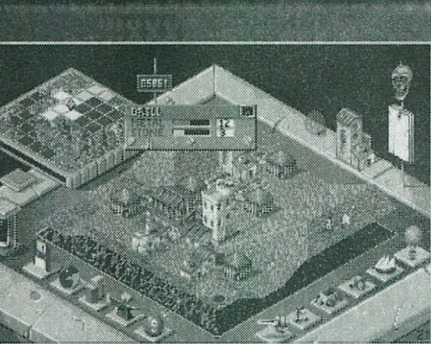


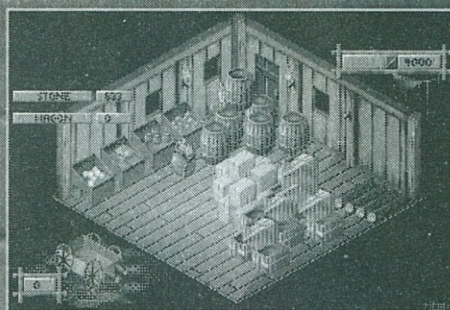
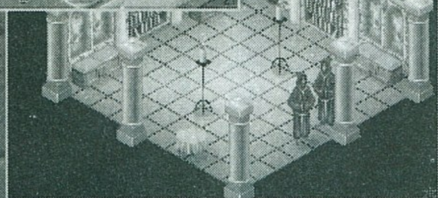
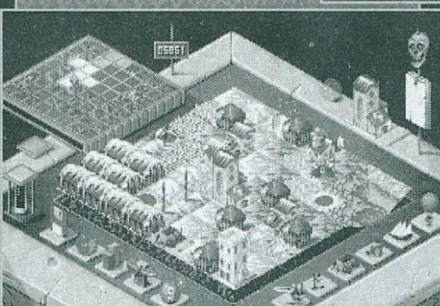


- **Favágó (Woodsmen)** - A fa nagyon fontos eleme a genesiai körforgásnak, hiszen minden építmény tartalmaz több, kevesebb fát. Ha rendelkezünk favágóval, akkor az a négy évszakból minimum háromban a környezetünkben lévő erdőt irtja. Ebből már azt is ki lehet találni, hogy nagyon kell vigyáznunk arra, csak egészséges arányban irtsuk ki az erdőt, mert különben egy nagy ökológiai problémával találjuk magunkat szembe.

- **Ács (Carpenter)** - A kidöntött fák ugyanott maradnak és nem is tudjuk őket használni, csak az ács segítségével, ki elkezdi fűrészelgetni őket. A kész faáru a raktárakban várja a felhasználást ezután. Bár a kézikönyv azt állítja, hogy az ács télen nem dolgozik, én bizony láttam már hóban fűrészelgető ácsot, bár igaz, hogy nagyon ritkán.

- **Építő (Architects)** - A programban használatos építményeket lehet ezekkel az úriemberekkel felépíttetni. Ha nem jelölünk ki egy különleges munkát az építészeinknek, akkor automatikusan az ő általuk jónak ítélt helyen házakat építenek az esetleges betelepülőknek. Így nem kell igazán törődnünk vele, hogy van-e elég üres házunk (persze nem a kezdeti időszakokban), hanem elég ha a népességünk kb. 20 %-a mindig építészként tevékenykedik. A buktatója a dolognak az, hogy az építé-




szeink előszeretettel elhasználják a rendelkezésünkre álló anyagokat, így aztán előfordulhat, hogy nem tudunk megépíteni egy komolyabb építményt anyaghiány miatt. A különböző építmények természetesen eltérő ideig készülnek. Új építményt csak egy éppen nem munkálkodó építész fog elkezdeni. Így különböző trükkökhöz kell folyamodnunk, ha egy házépítéssel foglalkozó építéssel fel szeretnénk építeni mondjuk egy templomot. Erre még később mondok egy példát.

- **Feltaláló (Inventors)** - A feltaláló az első a zárt térben dolgozó emberek közül, kiknek az a jellemzőjük, hogy egész évben folytatják tevékenységüket. A játékban előforduló összes technikai és tudományos eredményt előbb fel kell "találtatnunk" az ebben a munkakörben tevékenykedő urakkal. Az egy Workshop-ban dolgozó feltalálók egyszerre csak egy dologra tudnak koncentrálni. Hasznos dolog hogyha több felesleges emberünk van, akkor beállítjuk őket feltalálónak, mert a több ember segíti egymást és hamarabb elkészülnek. Nem árt ha odafigyelünk a feltalálók munkájára, mert kőbunkókkal nem lehet harcolni a léghajó ellen.

- **Kovács (Blacksmiths)** - A feltalálók által feltalált dolgokat tudja elkészíteni. Az alapvető dolgokat (pl. nyíl) nem kell külön legyártatnunk a programmal, a kovács a következőket készíti el több kevesebb idő alatt, megfelelő ellenszolgáltatás fejében: - szekér (wagon) - hajó (boat) - ágyú (cannon) - léghajó (ballon).

- **Specialisták (Specialist)** - Nagyon érdekes réteg. Otthon dolgozva különböző termékeket állítanak elő, melyeknek egy része kizárólag arra való, hogy eladjuk őket a kereskedőnél (pl. kézműves termékek), más részüket viszont lakosaink is felhasználhatják (pl. gyümölcsök). Néhány termékük azonban életbevágó, és itt főleg azokra gondolok, amit a wagon, boat, illetve ballon gyártáshoz nélkülözhetetlen, így nem igazán érdemes elhanyagolni őket.

Embereink munkáját a Trade Change Window-ban állíthatjuk be, amelyet akkor kapunk meg, ha a területünket jelképező zászlóra kattintunk. A képernyő 8 jól elkülöníthető oszlopra is oszlik, ahol is az első kivételével a már megismert tevékenységi ágakban dolgozó embereket jeleníti meg a program. A legelső oszlop még ismeretlen számunkra, itt láthatjuk a földünkre tévedt nomádokat és utazókat, kiket a program Settlers-ként jelenít meg. Ezek az emberek hajlandóságot mutatnak arra, hogy letelepedjenek nálunk, így a kis ikonjaikat elhelyezhetjük a nekünk szimpatikus munkakörhöz. A Settlers-ek egyébként alkalmasak arra, hogy hadsereget állítsunk ki belőlük, így visszafelé is működik a dolog, hogy ide helyezzük a harcra szánt embereinket és megtesszük őket katonának, a majd későbbiekben ismertetett módon. A képernyőn segítségképpen a rendelkezésünkre álló földterületek, kivágott fák, illetve a fák száma fel van tüntetve, hogy könnyebb legyen a dolgunk. Maximum 12 ember dolgozhat egy szakterületen, és ebből következően maximum 96 lehet az embereink száma egy adott földterületen. Ha kurzorunkat rámozgatjuk egy emberre, akkor információkat kaphatunk felőle; legfőképpen minket ezekből a manus morálja érdekelhet. Ha emberünk ikonja satírozott, akkor vagy éppen tél van és a külső munkások pihennek, vagy pedig emberünk nagyon nem találja a helyét és nem hajlandó dolgozni. Ilyenkor ha szerencsénk van, akkor még a következő évszakok valamelyikén egy szerencsés áthelyezéssel megmenthetjük az embert, ha pedig nincs, akkor elveszítjük őt. Természetesen spontán javulás is bekövetkezhet mindenkinél, ez esetben ott folytat mindent ahol abbahagyta. A közelgő veszélyre a morál csökkenése figyelmeztet, nézegessük az értékeket, mert nem véletlenül találkozunk vele lépten nyomon a programban. Az építészeknél említett trükköt itt lehet végrehajtani, ha azt akarjuk, hogy el tudjuk kezdeni egy fontos épület munkálatait. Ilyenkor elég ha egy építész ikonját egy pillanatra áttesszük egy másik munkakörbe, majd sietve visszatesszük. Ilyenkor egy darabig nem kezd neki a munkának, azonban ha nekikezd, akkor a mi általunk fontosnak ítélt dolgokat fogja megépíteni.

Az évszakokról esett már néhány szó, lássuk most egy kicsit bővebben a témát:

- **Summer (nyár)** - Viharokkal és villámokkal kísért évszak. A villámok felgyújthatják a fákat, valamint terméketlen területeket idézhetnek elő, melyeket csak újjáépítéssel tudunk visszaadni a természetnek. A nyár nem igazán kedvez csapatainknak és a farmerek sem tudnak igazán eredményesen dolgozni. A lezúduló csapadék előnyösen érinti a vízellátásunkat.

- **Autumn (ősz)** - A legtermékenyebb évszak, már ami a terményeket érinti.

- **Winter (tél)** - A legzordabb évszak nem kedvez a szabad ég alatt dolgozóknak, a legtöbben nem is

tevékenykednek ilyenkor. Csapataink igencsak rosszul viselik a telet. Embereink egészségére igencsak kell figyelnünk (orvostudomány!).

- Spring (tavasz) - A legkedvezőbb évszak, a természet megújul, javul a morál, nő a születések száma, akár az adókat is emelhetjük ilyenkor.

Az évszakok változásával egyetemben még egyszer felhívom mindenki figyelmét a környezeti szempontokra, a fákra és a vízellátásra gondolva elsősorban. Mindkét tényező elhanyagolása komoly következményekkel járhat.

Mint az már lenni szokott, tájainkat rengeteg épülettel díszíthetjük. Most sincs ez másképp, nézzük sorban őket:

- The Barracks

Területünk központi irányító épülete. Többféle funkciók lát el, mint azt majd később látni fogjuk. Az adminisztrátorra kattintva egy kis listát kapunk a lehetséges tevékenységekről. Elsőként a területre érvényes adókat változtathatjuk meg (Change the tax rate). Az adó mértékét 0 és 20 % között szabályozhatjuk. A kicsiny és nagy adók jelentőségét és a morálra való hatását gondolom nem kell különösebben részleteznem. Második tevékenységként hadsereget állíthatunk, a settlerként jelölt embereinkből. Különböző felszereltségű csapatokat is tervezhetünk, de ennek majd később foglalkozunk részletesen. Harmadik tevékenységként szövetséget köthetünk bármelyik ellenséges területtel. A szövetség nem mindig sikerül, de ne féljünk, nekünk is fel fognak még ajánlani különböző dolgokat a játék folyamán. Egyébként általában a gyengébb fél szokta felajánlani szövetségét.

- The Warehouse

A raktárház elég központi szerepet tölt be a játékban azzal, hogy gyakorlatilag az összes területen megtermelt áru itt kerül elhelyezésre. Nagyon vigyázzunk arra, (főleg a játék elején), hogy ha nem rendelkezünk raktárral, akkor a megtermelt termény vagy termék egyszerűen eltűnik. 500 egység a kapacitása egy háznak, de ez egy dinamikusan fejlődő területnél nagyon hamar kevésnek bizonyul. A raktárházak magasabb szintű kihasználásánál már igencsak a segítségünkre lehet a szekér.

- The Workshop

A lobogó tűz fényénél tevékenykedő kovács és a lúdtollát sercegtető feltaláló párosa található meg itt. A játékban előforduló tárgyakat és találmányokat itt feltaláltathatjuk, majd legyártathatjuk a kováccsal. A lehetséges feltalálható dolgokról két nagy tábla ad felvilágosítást, az egyiken a tudományokat fejleszthetjük (Science), míg a másikon a konkrét dolgokat találhatjuk fel. Nagyon pozitív dolog az, hogy értelemszerűen nem kell minden területünkön újrakezdeni a felfedezéseket, hanem a területek tudósainak összehangolásával igen szép eredményeket érhetünk el rövid idő alatt. A két tábla egyes bejegyzései nagyon összefüggnek egymással, ne felejtsük el, hogy egyiket sem hanyagolhatjuk el büntetlenül. Később még részletesebben szólni fogok a táblákról, és használatukról.

- The Tavern

Nem hiányozhat egy ilyen fontos intézmény sem a programból. A bent található barátságos hangulatban különböző utazók kortyolják az italaikat, és némi kézpénz ellenében szívesen mesélnek nekünk arról, hogy hol is találhatunk gyémántokat. Némi fenntartással kell azonban fogadnunk a meséiket, mert bármekkora összeget is adunk az információkért, egyáltalán nem biztos, hogy igaz is a hír. Persze véletlenek mindig is vannak.

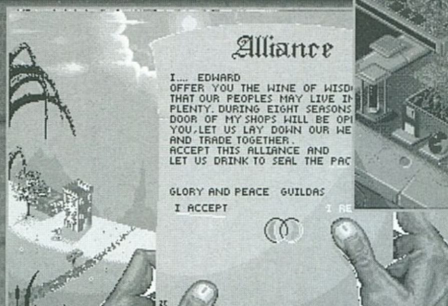
- The Temple

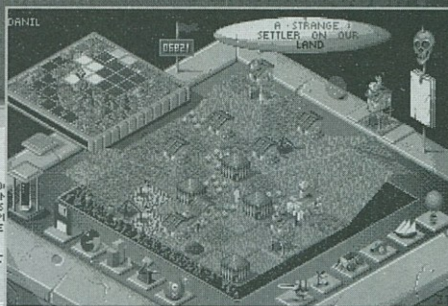
Halandó embereink természetesen nem csak a testi, hanem a lelki táplálékot is igénylik. Ennek jegyében kell templomokat is építenünk. A templom megléte természetesen emeli a morált és ez több templom esetén még jobban igaz. Egyébiránt ez azért is hasznos dolog, mert a megtalált gyémántokat csak a templomok őrizhetik és nem mindegy, hogy a betörő ellenségnek hány templomot kell átnéznie. A gyémántok elhelyezésén kívül
adományok elhelyezésére is használhatjuk a templomokat, ez szintén a morált javítja.

- The Shop

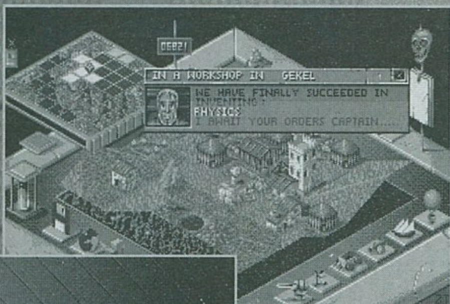
A kereskedelem

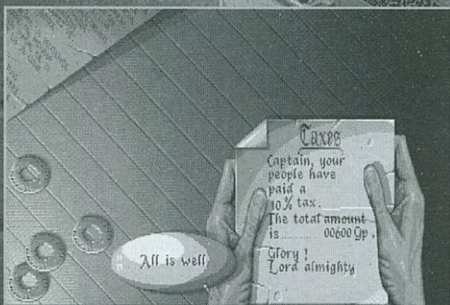
Építmények	Ár	Fa	Fém	Szikla
Barracks	1214	8	8	12
Drill	1020	8	8	8
Temple	719	15	8	20
Workshop	639	8	8	12
Tavern	545	12	8	15
Shop	425	8	8	10
Warehouse	315	8	5	6
Stone Wall	206	0	0	5
Portcullis	103	1	5	3
Well	84	2	2	3
Road	33	0	0	1
Field	31	0	0	0





sem hiányozhat a játékban. A boltban ücsörgő úriembernek a termény és termék eladás több szempontból is hasznos lehet. A leglényegesebb rész persze az, hogy a felesleget jó pénzért el tudjuk adni, de az sem elhanyagolható, hogy a tele lévő barakkok tartalmán így tudunk könnyíteni. A vásárlás lebonyolításához mindenképpen szükségünk van legalább egy szekérre. A szekérrel kell a barakkok elejéhez mennünk, s belépve a barakkba tudunk árut pakolni rá. Ezután már nincs más dolgunk mint, hogy elfuvarozzuk az árut a bolthoz. Nagyon pozitív dolog az is, hogy ellenséges területen is tudunk kereskedni, bár itt némi kockázat is társul a remélt haszonhoz.





- Drills

Építményeink alapvetően 3 anyagból állnak. A fát már említettem, így most itt az ideje, hogy a másik két elemet is sorra vegyük. A földből kinyert szikla és fém a bányák segítségével kerül a felszínre. A játék kezdésénél mindenképpen fordítsunk gondot arra, hogy elégséges nyersanyagunk legyen, mert ez az egyetlen forrásunk az építkezéshez. A bányák elhelyezése nagy mértékben befolyásolja a termelésüket, általános szabály az, hogy érdemes egyenlő arányban építeni a sík földekre és a hegyekbe, mert a két elemből a különböző jellegű tájon más és más mennyiség kerül a felszínre.

- Houses

Szegény embereinknek valamiféle lakásfélét is kell biztosítanunk, szerencsére több kategória is előfordul a programban. A gyengébbik kivitelt a bódék és kabinok (Huts and Cabins) jelentik, melyek azon kívül, hogy nem modernek, csak egy ember számára nyújtanak menedéket. A másik kategóriába a kis farmok, a házak és a nagyobbacska építmények (Small Farms, Housees, Inns) tartoznak, melyekben már nemcsak egy ember élhet, így eleget tesznek az alapvető populációs igényeknek.

- Védő építmények

Az ellenség is igen hamar mindenféle portyázó egységeket fog irányunkba elindítani, így nem árt, ha időben felkészülünk a látogatókra. A legalapvetőbb védekezést a sziklából készült fal jelenti, melyet főleg a nagy fontosságú építmények köré érdemes építeni. Sziklákon kívül csak rengeteg pénzt igényel. A másik ilyen jellegű építmény is két párhuzamos falat igényel, melyekhez egy hullórostélyt (Portcullises) tudunk berakni, így a kifelé igyekvő csapataink dolgát igencsak meg tudjuk könnyíteni.

- Egyéb építmények

Olyan építményeket is telepíthetünk, melyekhez nem szükséges az, hogy rendelkezzünk szabad építő kapacitással. Az építhető építmények listájában egyébiránt egy I (Instant) betűvel jelölték ezeket. Ilyet építve csak a pénzünk és az alapanyagunk fogy.

-- *Roads* - A csapataink és a szekerek mozgását erősen befolyásoló intézmény, mely duplájára növeli mozgási lehetőségeinket egy körön belül. Utat a hegyeken és az óceánon keresztül nem építhetünk.

-- *Wells* - Az ivóvíz előállításának egyetlen módja, nagyon vigyázzunk rá, hogy ne merítsük ki teljesen a természet tartalékait, vagy épp fordítva.

-- *Fields* - Mint már volt szó róla, a termesztés miatt van rá szükség.

Úgy látom itt az ideje, hogy elbúcsúzzunk egymástól, legalábbis egy hónap erejéig. A következő részig gondolom mindenki lelkesen tudja gyakorolni a kezdés alapmotívumait és mire újra találkozunk, már nagyon jól fognak jönni a csapatokkal, a harccal és a különböző technikai csodákkal kapcsolatos mondanivalók. Addig is jó játékot kívánok mindenkinek, szóljanak a fanfárok, éljen a Genesia!

Bear



Manchester United Premiere League Champions

Itt a tavasz, kezdődik a fociidény. Ennek jegyében az év első fociprogramja is megérkezett a szerkesztőségbe. Az alkotás ezúttal a Krisalis nevéhez fűződik, láttunk már egy pár kellemes programot tőlük, meglátjuk most éppen mivel tudják elkápráztatni a nagyérdeműt. A program, mint azt már sejteni lehetett, a manager kategóriába tartozik. Nem túl sok újdonságot tartalmaz a már megjelent hasonló programokhoz képest, ennek ellenére nézzük milyen opciókat is találhatnak a foci rajongói:

- Custom Cup

A szokásos tisztán manager rész, ahol is minden meccs eredményét a gép kalkulálja ki, nekünk csak a csapatokat, illetve még néhány apróságot kell beállítanunk. Legelső tevékenységünkként ki kell választanunk, hogy hány körös, illetve hány csapatból álló kupát óhajtunk rendezni. Az 1 kör 2 csapat beosztástól kezdve egészen a 6 körben 64 csapattal végrehajtott gigantomán tornáig srófolhatjuk fel az értéket. A rendelkezésünkre álló 152 csapat valószínűleg elégséges lesz mindenki számára. További lehetőség is nyílik a csapatok dolgának megnehezítésére, mégpedig az, hogy beállíthatunk 8 időjárási típust a meccsek időtartamára. Lehetőségünk van ezután még néhány dologra, többek között a normál játékidő, vagy a hosszabbításos és büntetőrúgásos rendszer kiválasztására. A csapatok közötti választást rábízhatjuk a gépre is, ha a Random Team pontot választjuk, ilyenkor csak dőljünk hátra a székben és a gép mindent elintéz helyettünk. A körökre osztott kupa lejátszása van már csak hátra, hajrá!



- Custom League

A versenyeztetés egy másik formája. A menü elején beállíthatjuk, hogy milyen feltételek mellett játszanak a csapatok egymással. Alapbeállításként természetesen a nyerési, illetve vesztési pontokat kell kijelölnünk. Meghatározhatjuk a játékidőket, valamint más egyebeket is. Ezután már csak az erőfelmérés van hátra.

- Season

A fő attrakció a programban. Ha új játékot választunk, akkor máris feltűnik az első képernyő, melyen a csapatokat és menedzsereiket kell kiválasztanunk. Természetesen itt már komolyabb a játék, így konkrét információkat is kaphatunk a csapatokról, sőt az egyes csapattagok tudását és tulajdonságait is szemrevételezhetjük. A Statistics pontnál a szokásos információ halom ömlik a nyakunkba. Mindenfajta létező és kitalált táblázat, pontszám, beállítás, kimutatás található itt mely azt hivatott szolgálni, hogy nagyobbnak nézzen ki a program. Ezenkívül a Disk Shopban a szokásos műveleteket hajthatjuk végre, Setup alatt pedig beállíthatjuk a nekünk szimpatikus hardware és egyéb opciókat. Érdekességképpen két másik kupának az adatait is megtekinthetjük itt a CupDraws menüpont alatt, remélem mindenkinek a hasznára válik a betekintés. Ha mindezeken túlrágtuk magunkat, akkor jön maga az akció rész, ahol is a csapatokkal versenyezhetünk a képernyőn. A megvalósítás nem igazán fenomenális, azonban ha azt nézzük, hogy egy manager program kellős közepén található nem is olyan rossz. Különösebb magyarázatra nincs szükség evvel kapcsolatban, a beállított input eszközzel kergethetjük a bőrt a zöld gyepen.

Single Match

Az előző pont leegyszerűsített változata, itt nagyon kevés beállítási lehetőség kínálkozik, inkább az akció rész gyakorlása a cél. A kiválasztott csapatokkal egy sima mérkőzést kell lebonyolítanunk.

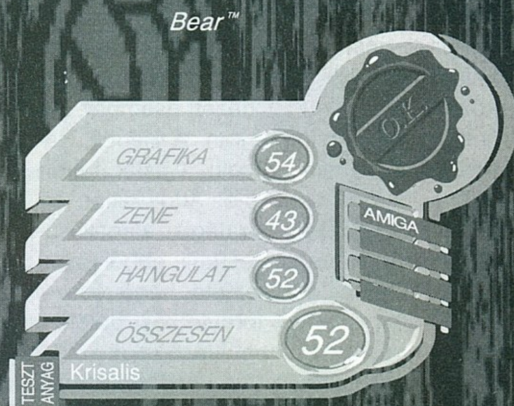


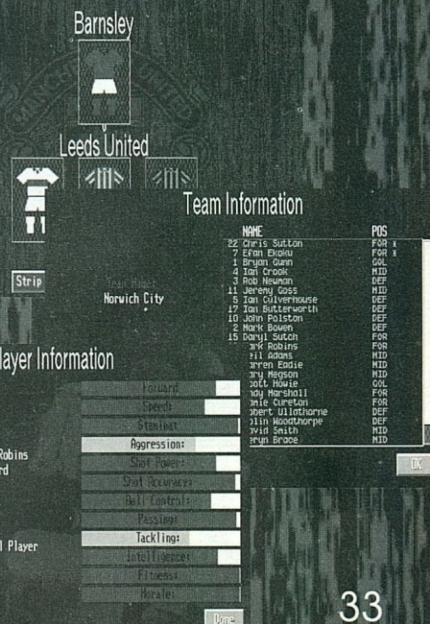
Setup

Szerencsére nem sok beállítást kell ismertetnem, így inkább a legkülönösebbet mesélem csak el, mely Temperament névre hallgat és a gép türelmességét lehet itt beállítani.

Természetesen nagyon sok mindent nem említettem a program ismertetése kapcsán, de hát ez így is van rendjén, mert nem szeretném a kézikönyvet idemásolni. A játék grafikája egyébként meglepően szép, a nagyfelbontásban leledző táblázatok és beállító képernyők nagyon jól mutatnak. Nem tudom meddig óhajtják a cégek még facsarni a foci manager játékok témáját, azért néha már kezd olyan érzésem lenni, hogy egy kicsit túlzásba viszik a fiúk. Mindenesetre a program itt van és úgy gondolom, hogy minden manager már készíti az edzőfelszerelését, hogy induljon a pályára.

Bear™





GLOBAL DOMINATION

Avagy semmit a szemnek, mindent a kéznek

A XXI. század második évtizedére a Földet az Impressions nevű lelkiismeretlen software-cég teljes egészében uralma alá hajtotta. A merész játékosnak jut a feladat, hogy felvegye a harcot hadvezéreikkel, a letűnt korok új életre keltett, gigantikus pixelek alkotta fantomjaival...! (Háttérzene: A valkűrök lovaglása)

"Aaargh! Ooorg! Hraaah! Bdskrvnyd! Tááááámadássss...!" (Idézet a barlanglakó ősembertől.)

Na kérem. Itt a tavasz, a nagy gerjedelmek évszaka - és itt az Impressions újnak épp nem nevezhető stratégiai játéka is, mely e gerjedelmeket igyekszik valamiféle mederbe terelni. Konstruktíve. A cél a világ teljes meghódítása, négy ellenfelünket pedig minden alkalommal mi magunk választhatjuk ki olyan történelmi alakok közül, mint a fentebb idézett ősember, Julius Caesar, Dzsingisz kán, V. Henrik, Napoleon, Abraham Lincoln, Custer tábornok(!), Viktória királynő és Adolf Hitler.
Az ellenfelek eltérő stratégiai alapállásokat hivatottak megtestesíteni, ebből azonban csak annyi érzékelhető, hogy rosszul rajzolt arcmásuk két forduló közt betölti a monitort, és (írásban) hülyeségeket közöl. Fenyegetéseiket és könyörgésüket éppoly nehéz komolyan venni, mint a képi megjelenítés egészét, különös tekintettel arra, hogy a csomagolás "lenyűgöző grafikus animációkat" ígér... De ne legyünk telhetetlenek! Tartsuk észben, hogy úgynevezett klasszikus játékról van szó - azaz a jó öreg **Rizikó** egy olyan változatáról, melyhez sem játéktábla, sem sokszögű műanyag vackok, sem dobókockák nem szükségeltetnek. Van helyettük egy színes térkép a monitoron, mellé egy rakás elfuserált ikon Impressions módra...

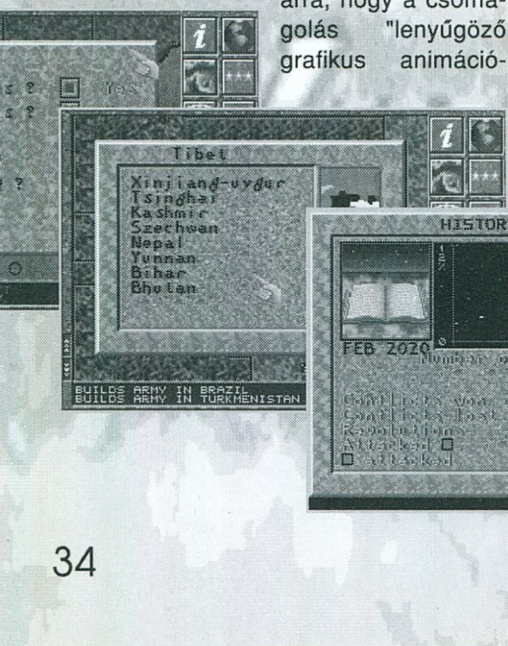
S láss csodát, a játék mégis működik, sőt, jobban működik a cég bonyolultabb programjainál, hisz ezúttal legalább a végcél nyilvánvaló. Számos opció áll rendelkezésünkre, hogy dolgunkat megnehezíthessük, ám a GD épp alapállapotában, sallangok nélkül a legszórakoztatóbb: ilyenkor mindössze annyi a dolgunk, hogy erőinket saját területeinkre koncentrálva, azokat folyamatosan átcsoportosítva végigseperjünk a világon. Ha az ikonok közti klikkelést, a scrollozást már jól begyakoroltuk (a játék 486-oson már-már ellenőrizhetetlenül sebesen fut) pár szórakoztató órának, nehéz pillanatnak és jóleső diadalnak nézünk elébe.

A sikert természetesen nem adják ingyen: ügyelnünk kell erőink folyamatos utánpótlására, illik figyelemmel kísérnünk azokat az óceánokon átvezető hajóutakat, melyek segítségével két tűz közé kaphat bennünket az ellenség, meg kell határoznunk a szárazföldi, légi és tengerészeti fegyvernemek számarányát, s nem árt tudomásul vennünk, hogy a modern hadviselés specializált alakulatai bizonyos célokra kiválóan alkalmasak, másokra egyáltalán nem. Emberi nyelvre fordítva ez annyit tesz: ne várjuk, hogy nehézlövegeink kétszáz kilométeres óránkénti sebességgel változtassák helyüket, s ne csodálkozzunk azon sem, ha gyalogezredeink hosszabb nélkülözés után egyszerűen szétszélednek.

Polgári célok bombázására, menekültek terrorizálására, túszszedésre nincs lehetőség; ne feledjük, **ezt** a programot nem a szomszédban, nem mostanában írták, s voltaképp semmi köze az igazi háborúhoz - de talán jobb ez így. Akik nem érik be a fentiekkel, két nehezebb fokozatot is beállíthatnak, agresszívebb ellenfeleket választhatnak, vagy modem közbeiktatásával nézhetnek képességeikhez méltó eleven partnerek után. Noha a hadviselő felek technikája félreismerhetetlenül földi, a csatákat saját magunk kreálta környezetben is megvívhatjuk: a "világgenerátor" néhány gombnyomásra új és új planétákat teremt számunkra.

Az összetettebb felállásokban a már elfoglalt területeken forradalmak kitörésével is számolnunk kell, s lehetőség nyílik szabotőr alakulatok bevetésére is, mellyel egymás életét keseríthetjük. Az ütközeteket szemlélhetjük a műholdak madártávlatából, de az Impressions unalomig ismert miniatűr harcrendszerének békaperspektívájából is; a játékidő ilyenkor úgy megnyúlik, mint a rétestészta, hasznát látjuk hát a MENT és a TÖLT üzemmódnak. Merészen hangzik, mégsem kétséges, hogy a nagysikerű Syndicate alkotóira jócskán hatott a GD - a két játék "felingje" sokhelyütt hasonló, bár a GD grafikai megoldásai mérföldek százaival hátrébb kullognak. Egy kis odafigyeléssel, a részletek iránti fogékonysággal sokkal jobb termék születhetett volna - sajnálatos, hogy az Impressions háza táján még mindig a villámkezű fejlesztők, s nem az igényes közönség ízlése a mérce.

Ammo





Kedves Olvasó !

Adhatunk egy jó ötletet? Olvasd el és válaszold meg az alábbi kérdéseket!

1. Általában melyik termékkategóriával foglalkozó cikkeket olvasnál szívesen a GURU magazin hasábjain? (Többet is megjelölhetsz!)

a/ Magyar nyelvű Microsoft termékek.

b/ Microsoft Multimédia alkalmazások

c/ Otthoni használatra szolgáló Microsoft termékek (Microsoft Home).

2. Ismered-e valamelyik magyar nyelvű Microsoft programot?

a/igen, a következőket...

b/ nem

3. Mely magyar nyelvű programról olvasnál szívesen a GURU hasábjain?

Nyeremény

Hol itt a nyeremény? Nos, ha válaszaidat leírod egy levelezőlapra és június 10-ig elküldöd címünkre (Microsoft · 1065 Bp., Révay u. 10.), akkor máris reménykedhetsz! A kisorsolt szerencsés nyertes ugyanis választhat egyet az alábbi 3 termékünk közül:

I. MS WORKS 3.0 - Ideális magyar nyelvű programcsomag az irodába és otthonra.

II. Dinosaurs - Izgalmas kaland, szórakozás és tanulás egyszerre - multimédia.

III. Flight Simulator - Lélegzetelállító program az igényes otthoni pilótáknak.

(Kérjük, választásodat jelöld a beküldött levelezőlapon!)

Végül a gyorsaság jutalma: **az első 20 beérkezett válasz feladója egy-egy Microsoft pulcsit kap ajándékba!** Várjuk válaszodat és sok szerencsét kívánunk a sorsoláshoz!

Microsoft®

* Microsoft sarok * Microsoft sarok * Microsoft sarok * Microsoft sarok * Microsoft sarok * Microsoft sarok * Microsoft sarok *

BRIAN the LION

Hol volt, hol nem volt, volt egyszer egy kerek erdő, ahol az állatok békésen éldegéltek egymás mellett. Telt-múlt az idő, s egyszer a gonosz sárkány elhatározta, hogy ő lesz az erdő királya, minden állat parancsolója. Geeza (így hívták a sárkányt) elrabolta Chris-t, a kristályt, hogy felhasználja őt az erdő lakóinak hipnotizálásához. Az erdőben csak egyetlen állat volt aki elindult, hogy megmentse társait s kiszabadítsa barátját, Chris-t a félelmetes sárkány karmai közül. Ő nem más, mint Brian az oroszlán...

Fantasztikusan ara- nyosra sikeredett a Psygnosis új játéka, melyben a cég egy egész állatseregletet sorakoztat fel, a játékosok örömére. Brian-t, az oroszlánt kell irányítanunk, aki egy szál bermuda nadrágban indul el, hogy teljesítse a pályákat. A játék elején választhatunk, hogy normál vagy nehéz fokozatban szeretnénk játszani. Két fő pálya van, a dzsungel és a vulkán s környéke. Minden pálya elején láthatjuk a térképet, amely mutatja, hogy merre járunk s mindig kiírja a már megtett, és az éppen következő pálya nevét.

A játékban sokszor találkozhatunk kövekkel, hol ránk esnek, ránk gördülnek, de vannak olyanok is, amelyek kristályt rejtenek magukban(?), vagy figyelmeztetnek valamire(!). Szerencsére gyakran találhatunk olyan követ is, melyre a SAVE feliratot vésték, s ha valamit nagyon elrontanánk, a kőtől újra indulhatunk.
A pályákat bizonyos időn belül kell teljesíteni, s ha ez sikerül, akkor még három helyen bizonyíthatjuk kiváló képességeinket 1.Liquid land - vízben úszkálhatunk, tengeri "akadályokat" kerülgetve 2.Crystal kingdom - kristályokon, billegő "hegyeken" ugrálhatunk 3.Sky high world - felhőkön, lufikon egyensúlyozhatunk.
Kalandozás közben néha szembetaláljuk magunkat egy forgószéllel, mely felkap minket, s ismeretlen helyekre repít. A pálya, illetve a pályák teljesítése után visszakerülünk oda, ahonnét a forgószél elragadott.

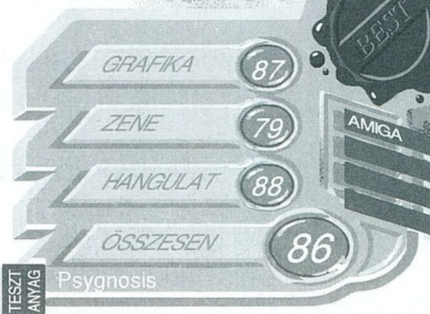
Utunk során nagyon sok állattal találkozunk, köztük vannak olyanok akik segítenek (bálna), de a legtöbben bántani akarják Brian-t. A kisebb (békák, skorpiók, kígyók, csigák, repülő halak, vakondok stb.) ellenfelek kevesebb, a nagyobbak (Barry medve, Graeme gorilla) több pontot jelentenek, de a rájuk mért ütések száma is igazodik az állatok méretéhez. Érdemes néha az állatok fejére ugrani (pl. kosárlabdázó majom), mert ezzel újabb útvonalakat találhatunk. Bolyongásainkkor találkozhatunk egy morcos felhővel, mely ha körülfog minket, akkor nemsokára egy boltban találjuk magunkat, ahol különféle hasznos dolgokat vásárolhatunk, ha van elég kristályunk. Lássuk melyek ezek:
- gyorsaság *20 kristály* - oroszlán bőgés *30 kristály* - ugrás *25 kristály* - erős ütés *15 kristály* - extra élet *100 kristály* - folytatható a játék *200 kristály*

Alapállapotban három életünk van, de vásárolhatunk, illetve találhatunk a pályákon is. Segítség még, hogy néha felbukkan Chris barátunk s mindenfélét mesél nekünk. Találhatunk olyan pályát is, ahol nincsenek akadályok, ellenfelek csupán a sok-sok bonusz-tárgyat kell összeszednünk. Sajnos nem túl hosszú ez a pálya. Játék közben nagyon figyeljünk a tojást potyogtató vadkacsára, a tűzokádó lávaszörnyre, a bombaszóró szerkentyűre, a tengeri ollós rákokra, a süllyedő ladikokra s még sorolhatnám, hisz ezer veszély leselkedik a hős oroszlánra hosszú útja során.
A kellemes grafikájú pályákat nagyon ötletesen, sokoldalúan dolgozták ki, a dzsungeles rész valahogy barátságosabbra sikerült.
A játéknak létezik A1200 verziója is, melyben javítottak a scrollozáson, a háttérben szép színátmeneteket láthatunk, a pályák valósághűbbek lettek (villámlik, esik az eső, havazik...), s kijelölhetjük, hogy milyen nyelvet választunk.
Egy-két pályakód az érdekesség kedvéért: FLLj/MZXYz - gVdfKgqaGd - gVdfKgqaGl - d*UDQpCqVx - gVdfK0KaGU

Csak ratad múlik, hogy mi lessz a mese vége, legyőzöd-e a pályák végén Geeza-t.

Érdemes kipróbálni a játékot, sok sikert, sok sikert hozzá!

Iggi



A GÁLYA

Hazai Termék, Hazai Munkahely...!

- harsogja a média reklámja. Nos, ha megvizsgáljuk az egyik legújabb magyar C64-es szoftvert, a GÁLYÁ-t, a szlogen első részét rendben levőnek is találhatjuk. Ha azonban belemerülünk a játékba, a munkahelyünket rövid időn belül elfelejthetjük. Hogy miért? A válasz kézenfekvő, ha tudjuk, hogy egy úgynevezett grafikus-szöveges kalandjátékot tartunk a kezünkben, illetve drive-unkban. Sőt a válasz még kézenfekvőbb, ha azt is tudjuk, hogy a Gálya az utóbbi idők egyik legjobban sikerült adventure-e, beleértve a külhonban megjelent hasonló játékokat is. Mire alapozom ezt a határozottnak tűnő állásfoglalást? Lássuk sorjában...

Az alaptörténet - a kaland-programoknál általában már megszokott módon - a misztikum és a legsötétebb középkor televízióktól, boszorkányoktól, varázslóktól, automata mosógépektől, rémektől és zsoldos-terroristáktól vészterhes légkörébe csöppenti a mit sem sejtő kalandort. Azaz kalandorokat, mert a játékban párhuzamosan két főszereplőt zavarhatunk a közvetlen életveszélyt rejtő szituációkba, (egy piros pont). S hogy miből ered eme nagyfokú veszély? Nos, éppen a szinte teljesen elszigetelt Athar nevű szigetország hatalmi harcoktól szenvedő földjén állunk.

A feladat egyszerűnek tűnik: rendet kéne teremteni a birodalomban, persze úgy, hogy a jó nyerje el jutalmát, a rossz kapja meg méltó büntetését. De kit lehet manapság egyértelműen csak jónak, vagy csak rossznak tekinteni? Nincs más választás, saját ítélőképességünkre kell hagyatkoznunk. Ha végre nekiindultunk, hamar kiderül, hogy a szerzőnek - nem e cikk szerzőjéről van szó - van humorérzéke, persze a poénokat nem kívánom e helyen lelőni (piros pont nekem). Az viszont már kevésbé vicces, sőt, nagyon is komoly feladat, hogy a játék során több mint 250 helyszínt deríthetünk fel (piros pont), feltéve, ha nem esünk áldozatául a főgonoszok (mint például Csöpögő Genny, vagy Zuhanó Guanó) intrikájának. Tehát, térkép nélkül akár neki se induljunk. Fontos még, hogy a játék során sose felejtsük el történelmi vagy filozófiai tanulmányaink során agyunkba vésett machiavelli-i mondást: "A háborúhoz három dolog szükséges: pénz, Pénz, és PÉNZ!" Márpedig, ez háború a javából! (Itt jegyezem meg, hogy a játék megvásárlásához ugyanezekre az eszközökre van szükség, bár az eladót nem szükséges sem lemészárolni, sem elvarázsolni!)

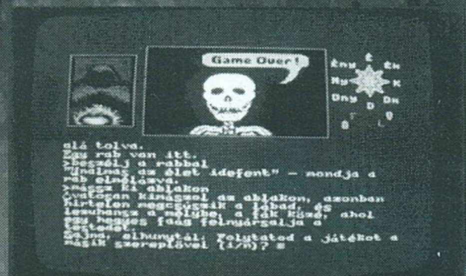
De lássunk még néhány, a szerző által is fontosnak tartott jó tanácsot: például sötét helyen világítsunk lámpával, esetleg gyertyával... vagy, a vámpírok nem szeretik a fokhagymát... a királynő viszont lehet, hogy kedveli a varangyokat... sőt, jó ha tudjuk, hogy a VV felszerelés nélküli páncélzat nem véd a biológiai fegyverek ellen...

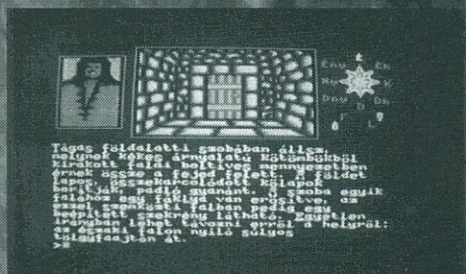
Gondolom ebből mindenki számára világos, hogy nem lesz minden viszontagságtól mentes az utunk. S ha már az útnál tartunk, újabb piros pont megadásával kell dicsérnem az irányítást. Mégpedig azért, mert azonkívül, hogy a szokásos négy égtájon túl további négy irányba haladhatunk, (pl. északkelet, délnyugat stb. ez sok hasonló jellegű adventure-ből hiányzik), lehetőség van olyan extrának számító utasítások kiadására, mint hogy "kövesd X-et vagy Y-t" sőt, ha elkeveredtünk valahol, egyetlen parancsra visszatérhetünk az utolsó biztos pontra.

A leggyakrabban használandó parancsok egyetlen betű leütésével is végrehajthatóak, ezeken túl pedig, akár komplett mondatokat is megért a program. Ennek érdekében persze az alkotónak kb. 1400 különböző ragozatlan szót kellett a memóriában letárolnia, s ehhez még külön hozzárendelte a magyar nyelvben használatos jeleket és ragokat. Külön finomság, hogy az ékezetes karakterek is hozzáférhetőek, így teljes mértékben lehetővé válik, hogy mind nyelvtanilag, mind írásmódban helyesen kommunikáljunk a programmal (piros pont Grétsy tanár úrtól).

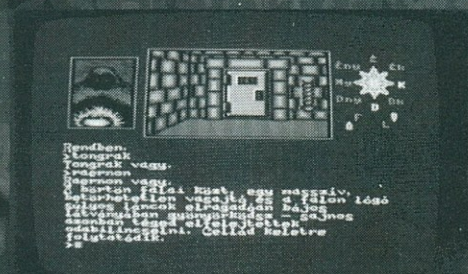
Nos, azt hiszem ennél jobban belemászni a kalandokba egy ismertető erejéig, nem érdemes. Arra viszont remélem épp elég, hogy felhívjam minden C64 tulaj figyelmét a következőkre: azért, mert egy szoftver angolul vagy németül pofázik, még nem biztos, hogy jobb mint a magyar, valamint, ha nem érzünk feloldhatatlan kényszert arra, hogy minden problémánkat rakétákkal és golyószóróval rendezzük, érdemes egy hangyányit a monitorfénytől tompult agyunkat is használni. Utólag kiderülhet, megérte... Az alkotónak és a forgalmazónak ezúton üzenjük, hogy öt begyűjtött piros pontot a szerkesztőségben egy db zöld pontra (der grüne punkt) lehet beváltani (öt zöld egy kéket, öt kék pedig újabb pirosat ér!)...

Dzsambo Steven
Fotó: Ács Zsolt







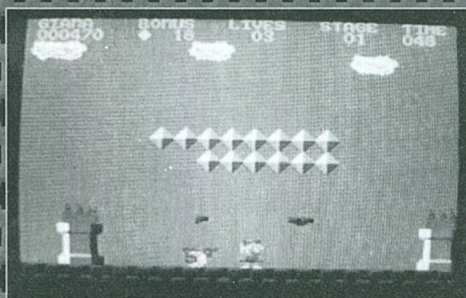




Super C64

Mottó: "Kapcsold már ki azt a gépet, mert kivágom az egészet! De veled együtt, fiam!" /Ismeretlen anya Makarenko-i értekezése/

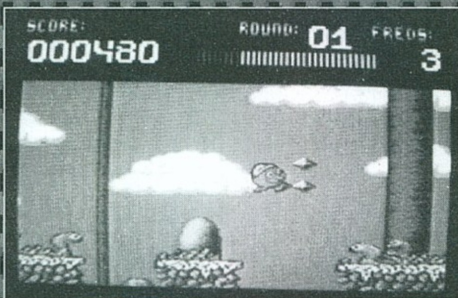
1993. 05. 25. ...és akkor délután bekapcsoltam a TV-t, és egy tök jó műsor volt benne. Tudod, az a nagyfejű szemüveges bácsi volt benne, aki reggelenként aput az idegbajba kergeti a "napi snapsz" kiabálásával, és valami számítógépes játékot játszott a gyerekekkel telefonon vagy hogy. Egy kis emberkével kellett összeszedegetni mindenféle dolgokat, meg elintézni egy csomó rohangáló kis izét, meg szakadékokat átugrálni, meg ilyenek. Marhára tetszett! Aztán kiderült az is, hogy ez a Super Mario Bros nevű játék, és a Nini, egy Tendo! nevű számítógépen lehet játszani. Akkor gondoltam rá először, hogy apuval megbeszélem, adjuk el a C=64-esünket, és vegyünk egy ilyent. Este megemlítettem neki, de ő azt mondta, hogy várjunk még a döntéssel, mert lehet, hogy a mi gépünkre is van hasonló játék, és majd megkérdezi a Biczó Feri apukáját, mert nekik sokkal több programjuk van, mint nekünk, meg lemezes egységük is, nem csak kazettás, és hátha... Majd meglátjuk!..



1993. 06. 03. ...Ma este, mikor apu hazajött a munkából, rögtön arról kezdett faggatni, hogy kész van-e a leckém. Persze hogy nem volt, de mert ezt egyrészt sosem szokta kérdezni, másrészt meg olyan titokzatosan lóbálta a táskáját, hát azt mondtam, hogy persze, már rég készen van. Erre nagy vigyorogva bekapcsolta a C=64-et, és a tatyójából elővarázsolt egy kazettát. Azt mondta, hogy a Biczó Feri küldte nekem, ha már annyira Mariózni akarok. Megnéztem a kazetta borítóját, hát látom, hogy két program is van rajta. Nem hittem a szememnek, mert az egyik a Mario Bros volt, a másik meg a Super Mario Bros. Először a rövidebbiket töltöttük be. Na, kár volt. Már az elején kiderült, hogy ezt a játékot még 1983-ban csinálták valami Atari nevű gyárban, vagy hol, az pedig jó régen volt, mert én akkor még csak 1 éves voltam. Aztán jött maga a játék. Tényleg ott volt az a Mario nevű fickó, és lehetett jobbra-balra rohangálni. Voltak benne ilyen teknősök is, de hiába próbáltam a fejükre ugrálni, mindig én haltam meg. Elfutni sem sikerült, mert akárhányszor szaladtam ki a képernyő egyik oldalán, a másikon mindig visszajöttem, és persze mindig nekimentem az egyik dögnek. Aztán amikor a joystickot majdnem eltörtem, mert megint menekülni kellett, az apu azt mondta, hogy majd jól nyakonvág, ha nem vigyázok a műszerre, és inkább nézzem meg a másik játékot, hátha az jobban tetszik. Na, megnéztem... Akkor gondoltam másodszor, hogy tényleg el kéne adni ezt a számítógépet, vagy elcserélni egy Nintendo-ra, mert amit láttam, az szörnyű volt. Pedig itt is ezzel a kis bajuszos hapival kellett futkorászni, és jöttek az ellenségek is szép számmal, de ezeknek sem lehetett a fejére ugrálni, és hiába ütögettem a fejemmel a falakat, ahogy a TV-ben láttam, sem fegyvereket, sem életet, sem pontokat nem lehetett így szerezni. Pedig reménykedtem, hogy majd lehet, mert hát ez mégis csak Super Mario, ráadásul a harmadik rész és nem is olyan régi, (1988-as), de nem. Hiába volt az a nagy labirintus, amit képernyőről képernyőre be lehetett járni, nagyon untam az egészet. Anyu csodálkozott is azon, hogy teljesen magamtól kapcsoltam ki a gépet, mert ezt eddig csak hosszas veszekedések után tudta elérni, és most nagyon elégedett volt, hogy végre megjött az eszem... Pedig ő még nem is tudja, hogy majd karácsonyra egy ilyen Nintendo nevű computert kérek...



1993. 08. 12. ...és akkor tegnap apu szólt, hogy ma átmehetek a Biczó Feriékhez, és együtt játszhatunk majd egész nap a számítógépükön, és az sokkal érdekesebb lesz, mint itthon, mert nekik lemezmeghajtójuk is van, és avval sokkal jobb játékok is játszhatóak. Mutatott is a Feri mindenféle érdekeset, de nekem igazából csak egy tetszett. Az a címe, hogy Gianna Sisters, és majdnem tök ugyanolyan, mint a TV-ben látott Super Mario, csak itt egy lánnyal kell menni. De ugyanúgy minden pályát időre kell teljesíteni, lehetőleg minden gyémántot összeszedni, és a ránk támadó ellenfelekre ráugorva, a szuszt is kitaposni belőlük. Sőt!!! Ebben végre meg lehet fejelgetni a dobbantókat, és egy csomó fegyvert, meg mindenféle extrákat lehet szerezni. A Feri ugyan azt mondta, hogy hülye vagyok, hogy pont ez tetszik nekem, mikor ennél sokkal jobb játékok is vannak, de én hajthatatlan voltam. Úgyhogy végül átmásolta nekem kazettára, hogy otthon is játszhassak vele, igaz, egy fél tábla Nestlé típusú távirányítóval sikerült csak rávennem a dologra. Aztán végre itthon az egész estét végigjátszottam, és anyu végül már kiabált velem, hogy teljesen elment az eszem, egész nap játszhattam, még egész este is a képernyőt bámulom, és olyan már a szemem, mint a húsvéti nyuszinak. A látszat kedvéért jól megsértődtem, pedig véletlenül igaza volt, mert most már a papírt is alig látom. Lehet, hogy mire majd Nintendóm lesz, tényleg elromlik a szemem?...



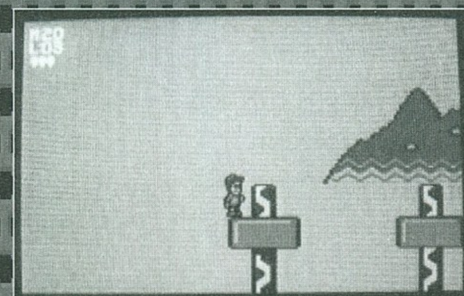
1993. 12. 28. ...és a szüleim sajnos nem vették meg nekem karácsonyra a Nintendo-t. Igaz, elmagyarázták, hogy arra most igazán nem futotta és be kellett látnom, hogy még várnom kell. Helyette viszont apu megvette a Biczó apjától a C=64-es lemezmeghajtót, mert nekik már nem kellett. Hát persze, hogy a Feri is ugyanazt kért karácsonyra, mint én, de ő meg is kapta. És még egy Super Mario Bros kazettát, vagy mit is kapott hozzá. Azt mondja, hogy most már neki is tetszik. Nem csodálkozom. De most apu is kitett magáért, mert hozott a meghajtóhoz egy csomó floppy-lemezt is, és az egyiken egy marhajó játékot találtam. Az a címe, hogy McDonaldland, és nagyon hasonlít a Super Mario-hoz, meg a Gianna Sistershez is, csak sokkal hosszabb, mert ez több mint egy lemezoldalt foglal el, és a grafikája is sokkal jobb mint a régieké. Ebben is ugyanúgy kell a dolgokat összeszedegetni, például rengeteg McDonald's menükártyát, miközben mindenféle állatkákat kell kiirtani. Igaz, hogy nem lehet a dobbantókból fegyvereket kiszedni, de nem is kell, mert sokféle található ilyen ládácska

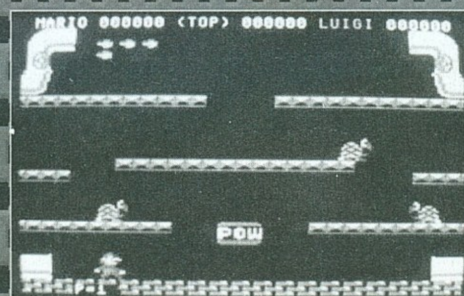
brothers

szerű, amelyeket az ellenségekhez lehet hajigálni. És a legjobb az egészben, hogy a pályák nagyon nagyok, és a lehető legeldugottabb helyeken is találhatunk menükártyákat. Sőt, ha úgy tűnik, hogy lehetetlen elérni egy-egy helyet, akkor a közelben biztos találunk valamit, amelyiktől akár fejjel lefelé is lehet járkálni a plafonon. Persze anyu is a plafonon mászkált, mert nem akarta megérteni, hogy azért, mert ketten is lehet játszani, miért kell apunak is a nyomorult számítógép mellett tölteni éjfélig az időt. De hát a nők ezt nem érthetik. Legalábbis apu így mondta. A Biczó Ferinek is tetszett a játék -tegnap ő járt nálunk-, de ettől eléggé szomorúnak látszott, pedig újabb kazettát kapott karácsonyra a Nintendo-jához, így most már kettő van neki. De azt mondja, hogy az elsővel, a Marioval, még hetekig tudott játszani, de a másodikat már két nap alatt megunta. Kérdeztem, hogy miért nem vesznek többet hozzá, de akkor megmondta, hogy mennyibe kerülnek ezek, és akkor már nem is csodálkoztam. Ő meg olyan vágyakozva nézte a lemezeimet, hogy szinte megsajnáltam. Lehet, hogy elcserélné velem a Nintendoját a C=64-emre? Majd megkérdezem tőle...



1994. 03. 16. ...valamint sikerült újabb Mario-szerű játékokra bukkannom. Azaz nem is játékokra, hanem csak egyre, de már két része is megjelent, és nekem mindkettőt sikerült megszereznem. Az a címe, hogy Fred's Back. Ez azt jelenti, hogy Fred visszatérése, de ezt már a szótárból kerestem ki, mert még nem tanulok angolul. Ez a Fred egy két lábon járó golyó, vagy gombóc, vagy valami ilyesmi. Hogy honnan tér vissza, az nem derül ki, de jó hogy visszajött. Na, vele kell a pályán a McDonaldland mintájára szétszórt gyémántokat összegyűjteni. Itt azonban az energiánk a keresgélés, ugrálás közben egyre fogy, tehát minél többet kell megennünk a pályákon található gyümölcsök közül is. Ebben persze megpróbálnak megakadályozni mindenféle ismeretlen eredetű lényecskék. Kiirtani ugyan nem lehet őket, de átugrani rajtuk annál inkább, anyu úgy is mindig azt mondja, hogy kerüljem az erőszakot. Azt viszont nem mondta, hogy ne fejelgessem meg a dobbantókat, és a felettem levő szintek alját, ezért sikerült megtalálnom néhány ily módon elrejtett gyémántot. Szerencsére, mert apu akkor már több mint két órája nem találta őket, de nem akarta visszaadni a joystickot, amíg nem végez. Aztán nagyon ideges lett, és kiment egy cigiért, anyu meg mondta neki, hogy mit idegeskedik egy hülye játék miatt, és azalatt én megfejtettem a titkot. Apu megdicsért a találékonyságomért, de nem látszott túl boldognak. Biztos ő akart rájönni... A Biczó Feri meg suli után majdnem minden nap átjön játszani, ami egy kicsit furcsa, mert ugye ott van neki a Nintendoja, meg most már négy Mario kazettája is (Szjuper Márió Brádersz Van, Tu, Szrí, end Loszt levelsz, legalábbis így hirdetik a műholdas csatornákon), de azt mondja, hogy jójó, de az sokkal jobb, hogy az én játékaim nem egyformák, sokkal több van, és ha az egyikre ráuntunk, belekezdhetünk egy másikba. És végre nem kell állandóan annak a lökött Marionak a bajuszát néznie. Mit mondjak? Lehet, hogy igaza van...?





1994. 04. 23. ...aztán a Tibi bá, aki a számítógépes szakkört vezeti a suliban, azt mondta, hogyha elhozom neki a Pirates! hibátlan változatát, akkor felveszi nekem a Fred's Back harmadik, vadonatúj részét. Naná, hogy vittem neki. Be is tartotta a szavát, és tegnap a család kétharmada -vagyis apu meg én- késő estig próbáltuk Fredet végigvinni mind a tíz szinten, de csak a nyolcadikig jutottunk. Ez az új változat annyira nehéz, hogy nem boldogultunk vele. De ez már



tényleg majdnem olyan szép, mint annak idején a nagyfejű bácsi műsorában látott Super Mario meg az ő tekikatonái. Apu szerint a C=64-es programozók ezzel a játékkal teljesen kihasználták a gép lehetőségeit. Lehet, hogy igaza van, de én még sok mindent tanulhatok vele, belőle. Például a Tibi bá -a szakkörös- azon kívül, hogy a Basic alapműveleteket már megtanította nekünk, megmutatta, hogy lehet a 64-es programokból a zenét, vagy a képeket kilopni, sőt, a suli nyomtatóján az egyik Fred képet ki is nyomtattuk. Nem lett túl szép, de amikor a Biczó Ferinek megmutattam, leesett az álla, és igen irigynek látszott, sőt bevallotta, hogy ő a Nintendojával ilyesmit nem tud csinálni. Ezen meg én csodálkoztam, mert azt hittem, az is számítógép. Aztán, mikor végre elhúzta a csíkot, Apuval birtokba vettük a birodalmunkat, és anyu megint kezdett idegeskedni, azt mondtam neki: Tudod mit? Te csak ne idegeskedj, Biczó Feri meg kenje a hajára a konzolos masinániát!



A műsorban elhangzott:
Mario Bros - Atari Games,
Super Mario Bros - Goldenbear,
McDonaldland - Big Mac Corp.,
Fred's Back 1-2-3 - L.K. Avalon

A naplórészleteket lemásolta, és a helyesírási hibákat kijavította:

Dzsambo Steven
Fotó: Ács Zsolt

OMEGA

3. rész

Sorozatunk utolsó előtti részéhez érkeztünk, folytassuk a rutinok tárgyalását ott, ahol a múlt hónapban abbahagytuk.
Ha valaki kipróbálta a múlt havi számunkban megjelent SmartMove rutint, egészen biztosan észrevette, hogy bár a tank most már nagyobb tudatossággal mozog, de még nem veszi észre az ellenséges tankokat. Tovább folytatva a bújócska algoritmizálását, s a programot lefordítva az Omega nyelvére, a következő programot kapjuk:

```
Search
Scan for enemy tank
        If enemy tank was found then branch
to endsearch
        Rotate scanner left 1
        If tank is not aligned with scanner
then search
        Do smartmove
        Branch to search
Endsearch
        Resume
```

Mint azt észrevehetjük, ez a rutin felhasználja a Smartmove nevűt is, ezért az előző tank programjába gépeljük be, majd a program elejére illesszük be a következő sorokat, hogy a rutin végrehajtásra is kerüljön:

```
Start
        Do search
        Branch to start
```

Az előző számban már említett módon érvényesítsük az új kódot, majd lépjünk be a szimulációs modulba. Ha minden igaz, tankunk mozgása megegyezik az előzőekben tapasztaltakkal. Amennyiben egy ellenséges tank kerül a letapogató hatósugarába, tankunk megáll egy helyben, úgy, hogy az ágyú az ellenséges tank felé néz. A programot alaposabban megnézve, a viselkedés okai egyből kiderülnek. Ha a Search rutin ellenséges tankot észlel, ráugrik a Resume utasításra, mellyel visszaadja a vezérlést a hívó rutinnak. Mivel itt egy végtelen ciklus van, a Search újból elindul, de mivel már az első esetben érzékeli az ellenséget, azonnal kilép, s ez így folytatódik, míg az ellenség meg nem mozdul.
Következő feladatunk az ellenség megsemmisítésének megvalósítása. Ezt egy Hunt névre keresztelt rutin fogja végrehajtani, melynek figyelembe kell vennie a fegyver 4 hm-es hatósugarát, valamint azt, hogy az ellenség esetleg egy kitérő mozgással kikerül ebből a sugárból. Az utóbbi esetben vissza kell adni a vezérlést a Search rutinnak.

```
Hunt
        Scan for enemy tank
        If enemy tank was not found
                then branch to huntdone
        If enemy tank is beyond weapon
                range then branch to closein
        Fire weapon at enemy tank
        Branch to weapon
Closein
        Turn tank to face enemy tank
        Do smartmove
        Branch to hunt
Huntdone
        Resume
```

S hogy mindez működjön is, a program törzsébe illesszük be a "**Do hunt**" sort, a Branch to start elé. Érvényesítsük a programot, majd lépjünk be a szimulációs modulba. Ha minden működik, tankunk az ellenség "megpillantásakor" elindul a cél irányába, majd ha lőtávolságon belül kerül, elkezd tüzelni. Ez addig tart, míg a következő három feltétel valamelyike nem teljesül:
Tankunk megsemmisül.
Az ellenség megsemmisül. (Wow!)
Az ellenség kikerül a letapogató hatósugarából, s így a Hunt rutin átadja a vezérlést a Search rutinnak.
Az Omega tartalmaz egy ún. debuggert is, mellyel az elkészített MI-t tudjuk alaposabban tanulmányozni, ill. az esetleges tervezési hibákat kiszűrni és megszűntetni. Az Omega e része a CTM (**Cybertank Test Module**) névre hallgat. Ide belépve a programot működés közben a képernyő jobb felső sarkában folyamatosan láthatjuk, s nyomon követhetjük az egyes utasítások végrehajtását. Ha úgy gondoljuk, a program végrehajtását a Pause gombbal meg is állíthatjuk, majd a Step segítségével egyenként lépkedhetünk a folyamatos futás helyett. Azt hiszem nem kell magyaráznom, hogy ez mekkora segítséget jelent egy-egy, első látásra érthetetlen hiba keresésekor.
Ha már elég felkészültnek érezzük magukat, mint az OSI alkalmazottja, bármikor kérhetjük előléptetésünket. Ez az Employee menü Clearance Evaluation pontjának kiválasztásával lehetséges. Az OSI-n belül az előrejutás egyedüli, ám szigorú feltétele a szakmai tudás. A parancs kiadása után a program bekéri egy, már érvényesített MI-jű tankunk nevét, majd egy, az OSI által tervezett terepen, az OSI egyik tankja ellen kell harcolnia. Ha a 10 összecsapásból hetet megnyer, megkapjuk az előléptetést, s az ezzel járó költségkeret növelést. Ha nem, akkor sincs túl nagy gond, nyugodtan fejlesszük tovább terveinket, a kísérletek száma korlátlan.
Most hogy már ismerjük egy tank felépítésének, tervezésének lépéseit, elkezdem beváltani eddig tett ígéreteimet, s visszatérünk pár témára.

Fegyvertípusok:
Mindegyik cybertank csak egy fegyverrel lehet felszerelve. A rendelkezésre álló fegyverek paraméterei változóak, mindegyiknek megvan a saját ismétlési ideje, tűzereje, s a terület, melyen pusztítani képes. Azok a fegyverek, melyek töltényeket, ill. szilárd lövedékeket használnak általában lassúak, mert az újratöltés is időt vesz igénybe. Ebből a szempontból a lézer a legelőnyösebb fegyver a rendelkezésre álló arzenálban.
Lézerek: belső sérüléseket okoznak, a külső felszerelésekben általában nem tesznek kárt.
Gauss guns: elektromos fegyverek, melyek nagy kárt okoznak a külső felszerelésekben, de szinte semmit a belsőkben.

Plasma guns: nagyon hatékonyak páncél ellen, de belsőleg kis kárt okoznak.
Nukleáris fegyverek: nagy kárt okoznak minden Cybertank rendszernek.

Speciális felszerelések:
Ezekből annyit helyezhetünk a tankra, amennyit a keretünk kibír. Néhány működtetéséhez a megfelelő parancsokat el kell helyeznünk az MI-ben, a többiek automatikusan működésbe lépnek.
Energy Miser: a tank üzemanyag-fogyasztását az eredeti felére csökkenti. Nem igényel működtetést.
Comm-Link: tankok közti kommunikáció céljára szolgál. Az a tank, amelyik nem rendelkezik ilyennel, nem képes kapcsolatot tartani a többi, vele egy csoportban található tankkal. Belső parancsokat igényel, ha marad rá hely, a témával még részletesebben fogunk foglalkozni.
Repair kit: többfunkciós javító készlet, mely bármilyen, a tankon található sérülés kijavítására alkalmas. Tankonként csak négy használható fel. Belső utasításokat igényel.
Scanner lock: egy hagyományos letapogató csak az ellenséges tank pillanatnyi helyzetét képes meghatározni, azonban mozgását nem tudja követni. Ha megvesszük a Scanner lock nevű felszerelési tárgyat, a letapogatót rá tudjuk állítani az ellenséges tankra, s így a letapogató mindig az ellenséges tank irányába fog nézni, függetlenül a saját tank mozgásától. A követés megszűnik
1.) Amennyiben erre parancsot adunk.
2.) Az ellenséges tank megsemmisül.
3.) A letapogató és az ellenség közé valamilyen, a követést akadályozó tárgy kerül.
4.) Az ellenséges tank tudomást szerez jelenlétünkről, s a Jammer segítségével megszünteti a rögzítést.
Listener: segít meghatározni, hogy egy ellenséges tank befogott-e bennünket a letapogatója sugarába.
Jammer: lehetőséget nyújt a ránk irányított letapogató jel rögzítésének megszűntetésére. Belső parancsokat igényel.
Launcher: egy távirányítású letapogatót lő ki a levegőbe, hatására megtudjuk a legközelebbi ellenséges tank pozícióját. Csak rövid ideig marad a levegőben, s leszállás után megsemmisül. Korlátozott számban, négy darab áll rendelkezésre. Belső parancsokat igényel.
Defense Shield: védőpajzs, használata ha megszűntetni nem is képes, de legalább nagyban csökkenti a találatok romboló hatását. Állandó használata jelentős hátrányokkal jár, megnő az üzemanyag-fogyasztás, a letapogató hatósugara a felére csökken, de ami a legrosszabb, a fegyver is használhatatlanná válik.
Accelerator: felgyorsítja a tank központi egységet, mely az eszköz alkalmazása után kétszer olyan gyorsan fogja végrehajtani a logikai műveleteket. Semmilyen mechanikai változást nem okoz, használatához nem kellenek belső parancsok.

Ennyit a fegyverekről, most ejtsünk pár szót azokról a modulokról, amik eddigi játszadozásaink során még nem kerültek elő. Talán kezdjük a sort avval, amelyik lehetővé teszi osztatérek tervezését, s a **Battlefield Design Module** néven szerepel (BDM).
A modul aktivizálásához válasszuk ki a *Design Battlefield* pontot a **Simulate** menüből. Néhány fogalom, amely nélkül nem tudunk kommunikálni egymással:
Lap: a pálya egy darab egyszerű "építőköve", amely különböző bonyolultabb objektumokat tartalmazhat. Ilyen objektumok lehetnek például: fa, egy darabka füves terület, egy épület valamelyik része, vagy egy határoló vonal darabja. Minden terv legalapvetőbb épületei az ilyen kövek.
Blokk: összetartozó lapok összessége, mely maximálisan öt lap magas és öt lap széles lehet. A blokkok nagyban leegyszerűsítik a színtér tervezését, amikor nagyobb, ugyanolyan tulajdonságú felületet, vagy ismétlődő lapokból álló felszínt kell létrehozni. A blokkok nagy lapokként viselkednek, ám a blokkokat lehet szerkeszteni. Különböző típusú blokkokat lehet használni, s a kész konfigurációt el is lehet menteni.
A szerkesztőablak bal oldalán láthatjuk a szerkesztendő mezőt, a jobb alsó részben pedig a rendelkezésünkre álló lapokat. Ilyen beállításban a lapokat használhatjuk a rajzoláshoz. Ha kiválasztjuk az **Edit** menü *Display Blocks* pontját, a lapok helyén blokkok fognak megjelenni, ilyenkor ezek a rajzolás elemei. A Pen Down kiválasztása után a gép folyamatos rajzolás üzemmódba kerül, s az aktuális lapot mindig leteszi a képernyőn látható pályarész közepére. Az aktuális lapot a gép inverzben mutatja, rajzolni pedig a mező mozgatásával lehet. Hasznos opció, ha nagy, egybefüggő területet kell rajzolnunk.

Plop mode on: lapok egyenkénti lerakását teszi lehetővé. Egyszerűen mutassunk a kívánt pozícióra a nyíllal, majd nyomjuk meg a tűzgombot.
Ha a blokkokat akarjuk használni, válasszuk ki a **Display Blocks** pontot, majd a nyíl segítségével válasszuk ki a mezőről azokat a lapokat, melyekből az új blokkot építeni akarjuk. Ezek száma tetszőleges, csak ugyanabból az ötször ötös négyzetből kell származniuk. Ha végeztünk a választással, kattintsunk rá a nyíllal valamelyik, a jobb alsó részen látható blokk pozícióra. A rajzoláshoz válasszuk ki a **Plop Mode On** pontot.
A következő modul a **Data Duplication Module** (DDM) nevet kapta, s mint a neve is mutatja, adatok másolására szolgál. Működésével nem foglalkoznánk részletesebben.
Most, hogy már az összes modult ismerjük, belekezdünk a leírás utolsó nagy blokkjába, mely részletesen fog foglalkozni minden, a mesterséges intelligenciát alkotó paranccsal. Essünk neki...
Minden utasítás igényel egy adott időt a végrehajtáshoz. Ebből a szempontból alapvetően kétféle utasítás létezik. Az első típus, amely mechanikailag is igényel valamilyen változtatást a tanktól, természetesen lassabban hajtódik végre mint az, amely csak logikai funkciót hajt végre. A logikai parancsok végrehajtási ideje állandó, egy ciklus, míg az első csoport

végrehajtási ideje általában utasításonként változik. Mindig figyeljünk oda, hogy a nagy gonddal kifejlesztett rutinjaink mennyi idő alatt futnak le. Egy példa: ha az ellenséges tank a mi megsemmisítésünkre szánt rutinja nagyrészt logikai utasításokból áll, s mondjuk 10 ciklus alatt fut le, teszem azt a mi 20 ciklusból állónkkal szemben, megmozdulni se lesz időnk, utána meg már nem lesz miért. Azokat az eseteket se nézzük el, mikor az utasítás argumentumától függ a végrehajtási sebesség. Például a **Rotate scanner left 1** utasítás végrehajtása negyedannyi ideig tart mint a Rotate scanner left 4.

Az utasítások megadásánál használni fogunk néhány speciális jelölést.

: Bármilyen rendszer vagy felhasználói változó, ill. közvetlen érték

: : A kettőspont választható lehetőséget jelöl. Pl. [**Branch to : Do**] jelölést azt jelenti, hogy bármelyik kifejezés használható.

A szögletes zárójel közé írt szöveg opcionális, megadható paramétert jelöl.

X ill. Y: x vagy y koordináta szükséges.

Tank mozgatása:

Alapvető feladat, s mint ilyen, nem is olyan egyszerű. Tankunk mozgásának mindenképpen valami olyan utat kell terveznünk, amely biztosítja az ellenség megtalálását (lehetőleg hamarabb, mint ő talál meg minket), de tervezésekor figyelembe kell venni azt is, hogy minden mozgás üzemanyagot fogyaszt, a meghajtó résznek működőképesnek kell lenni, s az útban levő akadályokat ki kell kerülni.

Meghajtó részek tesztelése, javítása:

1 ciklus: If [tank] treads [are] functional then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If [tank] treads [are] not functional then [branch to:do] "címke"

Ha a meghajtó részeket megsemmisítették, a Repair utasítással lehetőség van a hiba kijavítására. A **Repair treads** utasítás 60 ciklust eszik, s kell hozzá a Repair kit nevű kütyü.

Mozgás:

40 ciklus: Move [tank] forward "#"

40 ciklus: Move [tank] backward "#"

A tankok előre, ill. hátra tudnak mozogni, annyi egységet, amennyit a változó megad. Ha a tankot utasítottuk egy adott nagyságú út megtételére, akkor nem fog megállni addig, míg

1.) el nem éri a célként megjelölt négyzetet

2.) bele nem ütközik valamilyen akadályba

A második esetben a tank természetesen valamilyen sérülést szenved, amely a tárgy jellegétől függően különböző mértékű lehet. Egy épület például nagyobb kárt okoz, mint egy fa vagy bokor. A kisebb tereptárgyak megsemmisíthetők úgy is, hogy újra és újra belejük rontunk, de ez természetesen nem tesz jót. Különösen akkor nem, ha például a csatateret határoló, egyébként megsemmisíthetetlen falat próbáljuk meg lerombolni, ilyenkor természetesen a saját tank fog megsemmisülni.

A mozgás üzemanyagot igényel. Ha üzemanyag nélkül próbálunk meg mozogni, az utasítás több időt fog elvinni, a motor hiábavaló indítási kísérletei miatt. A lánctalpnak szintén egyben kell lenni, amennyiben nincs, a fentebb említettel azonos effektus fog bekövetkezni, csak most a hiábavaló kerékpörgetésre megy az idő.

Fordulás:

16 ciklus: Turn [tank] left "#"

16 ciklus: Turn [tank] right "#"

16 ciklus: Turn [tank] to "szög"

16 ciklus: Turn [tank] to "X" "Y"

16 ciklus: Turn [tank] to face [enemy] tank

16 ciklus: Turn [tank] to face enemy hq

16 ciklus: Turn [tank] align tank [with scanner]

A tank nyolcadonként, azaz 45°-onként képes csak fordulni.

Mozgást akadályozó tárgyak felderítése:

4 ciklus: Detect [obstruction] at "#"

4 ciklus: Detect [obstruction] at tank direction

4 ciklus: Detect [obstruction] at scanner direction

1 ciklus: If [movement is] obstructed then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If [movement is] not obstructed then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If obstruction [is] enemy hq then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If obstruction [is] ally hq then [branch to:do] "címke"

Befolyásolt rendszerváltozók:

ObstacleX, ObstacleY, ObstacleDist, ObstacleType

Minden cybertank fel van szerelve egy ún. **Movement Obstruction Sensorral** (MOS). Ez a szenzor tudja érzékelni, hogy egy adott irányban található-e a tankra nézve veszélyes akadály. A példák között található negyedik kifejezés például ezt a szenzort használja, s használata sokkal egyszerűbb, mintha a hagyományos scanner-rel próbáltuk volna meg ugyanezt az akadályt felderíteni. Az ObstacleType rendszerváltozó kiolvasásával meg tudjuk határozni, hogy az utat lezáró akadály megsemmisíthető-e vagy sem. Amennyiben nem, kerüljük meg, különben pedig lőjük szét, hiszen evvel időt takaríthatunk meg. A fent említett MOS működőképes akkor is, ha a scannert megsemmisítették, azonban nem, ha a tank üzemanyaga elfogy.

Haladási irány meghatározása:

1 ciklus: If tank [is] facing [enemy] tank then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If tank [is] not facing [enemy] tank then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If tank [is] aligned [with scanner] then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If tank [is] not aligned [with scanner] then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If tank [is] facing enemy hq then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If tank [is] not facing enemy hq then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If tank [is] facing "X" "Y" then [branch to:do] "címke"

1 ciklus: If tank [is] not facing "X" "Y" then [branch to:do] "címke"

A fenti utasítások jelentősége az időmegtakarításban jelentős. Célszerű mondjuk egy "*align tank with scanner*" utasítás kiadása előtt ellenőrizni, hogy a tank nem áll-e esetleg már a scanner irányába.

Ennyit erre a hónapra a tudomány és technika világából, következő hónapban folytatjuk!

Prunoki

Fotó: Ács Zsolt



A VALHALLA PÁHOLY SZEREPJÁTÉK MELLÉKLETE A GURU MAGAZINBAN

MEGJELENIK HAVONTA XVI. SZÁM

SZERKESZTŐ: NOVÁK CSANÁD

Valhalla Páholy©
KÖNYVKIADÓ KFT

MUNKATÁRSAK:
BANDI-T, CHAMPDOR, NYÚL



Aki olvasta, ismeri Roger Zelazny Amber hercegei című művét, érezhette, ez sem kerülheti el a nagy klasszikusok sorsát, s előbb-utóbb szerepjáték készül belőle. Ez így is történt.

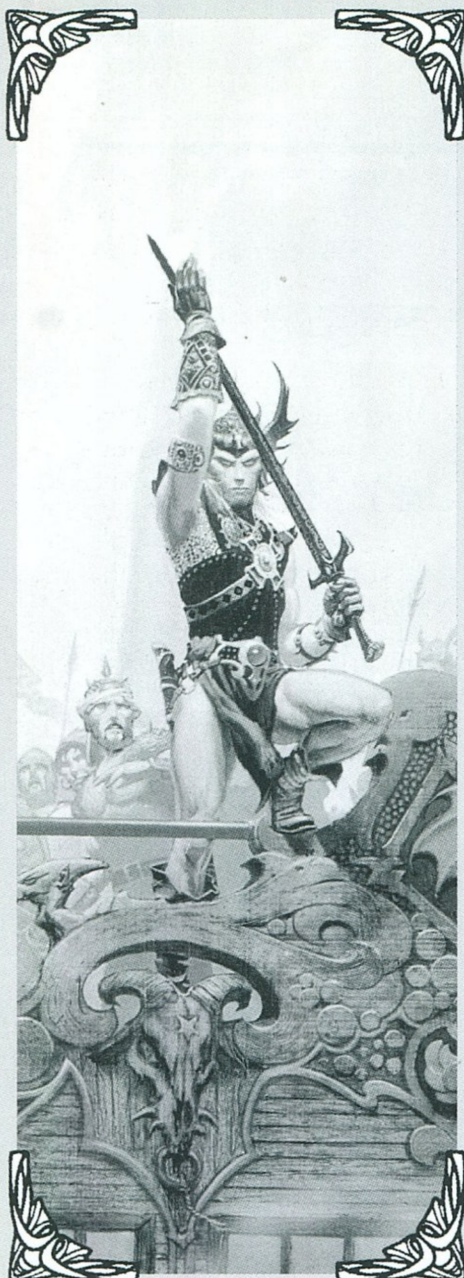
Egy új játékrendszer

A játéknak nem csak világa, szereplői teljesen újszerűek és több gyökeres változás történt az eddigi játékszisztémákhoz képest is. Régi kedves ismerőseink, a kockák például teljesen hiányoznak. Igen. Nem tévedés, NINCS kocka. Egy sem. Véletlenül sincs, mivel ezzel éppen a véletlent küszöbölték ki az alkotók. Ezzel sokkal nagyobb szerep jut a taktikai és stratégiai érzéknek, és ezentúl semmit sem lehet egy félresikerült kockadobásra fogni. Némelyekben felmerülhetnek kérdések harcról, mentődobásokról, képességekről és egyéb fontos szerepjáték-tényezőkről. A véletlent egyszerűen iktatták ki: amit egy karakter megtehet, azt meg is teszi, viszont amire nem képes, arra esélye sem lehet. Ha az eddigi játékok mottója a „győzzön a jobbik" volt, itt ezt módosíthatjuk: a jobb fog győzni. Persze ez korántsem ilyen egyszerű, de pont erről szól az a rengeteg oldal, amit szabálykönyvnek nevezünk. A tisztán képességeken alapuló döntés illusztrálására következzék egy példa.

Jade és Tylp, két amberi nemes, összecsapnak. Jade harci tudása alacsonyabb Tylpénél, de állóképessége nagyobb. Így egy gyors küzdelemben mindenképpen Tylp győz. Ha Jadenek sikerül elhúznia a csatát, Tylp gyorsabban elfárad, így Jade kerülhet ki a párbajból győztesen. Az előbbi példa meglehetősen egyszerű, s csak az elmélet bemutatása a célja. Természetesen még sok tényező léphet be a küzdelem kimenetelének eldöntésébe: a karakterek saját szerencseértéke, a piszkos verekedés trükkjei, a körülmények megfelelő felhasználása, egy küszöb, egy ajtó... A Föld is csak egy árnyék... A szerepjátékban Amber királyi családjának tagjaival vagy a Káosz nemeseivel játszhatunk. Ez a könyvet nem ismerőknek nem sokat mond, így következzen dióhéjban az Amber univerzum leírása.

Az univerzumban két hely létezik, Amber palotája és az őt körülvevő vidék, továbbá a Káosz udvara. A két világ árnyékokat vet maga köré, és ezek az árnyékvilágok minden köztük létező teret kitöltenek. A Káosz és az Amberben létező Sablon által képviselt rend különböző arányban keveredik minden világban. Ezek az árnyvilágok minden létező lehetőséget magukba foglalnak Arthur király udvarától a Cybergót világáig. Léteznek, saját terük és idejük csapdájában s nyugalmában fejlődnek, mit sem tudva a világ igazi természetéről és tulajdon árnyékvoltukról. A Föld is csak egy a végtelen világok közül. Amber uralkodói házának sarjai végighaladva a Sablonon, egy Amberben álló misztikus, hatalmat rejtő, ám szinte megfejthetetlen természetű ábrarendszeren, képessé válnak az árnyékok közti közlekedésre. Így a karakterek, akik szintén a család tagjai, minden valaha létezett, létező, képzelt vagy eljö-

vendő világban megfordulhatnak. A család sok tagot számlál, de Amberben csak egy királyi trón várja őket. Ez minden ellentét forrása a családtagok között. Ambernek külső problémái is vannak, ezek egyesítik a testvéreket esetleges, gyorsan feledhető érdekszövetségekbe. Harcban állnak a Káosz udvarával, esetleg furcsa lények érkeznek ismeretlen árnyékokból, dimenziókból... Nehéz istennek lenni. Az élet tehát zajlik Amber udvarában és azon kívül is. Hiába gondolnánk első ránézésre, hogy félistenekkel unalmas és könnyű játszani, mivel ellenfeleink is ilyen szinten mozoghatnak. (Ez elég természetes, különösen ha ismét trónviszály tör ki a tisztelt család tagjai között.) Bár a karakterek szinte halhatatlanok, mégis komoly diplomáciai, stratégiai érzéket követel egy jól kijátszott családban a hatalom közelében maradás. S mivel az árnyékvilágok között minden lehetséges variáció létezik, csak a játékmester fantáziája szabhat határt a változatosságnak.



Meg kell szokni egy teljesen új értékrendszert is, hiszen az árnyékok közt utazó hercegek számára, akik világok történelmét, sorsát befolyásolhatják akaratukkal, rengeteg akadály, probléma megszűnik, amik az eddigi szerepjátékokban komoly kihívást esetleg végcélt jelentettek. Első példa erre a pénz. Mindig van belőle elég, hiszen lehetőség van az árnyék valóságának árnyalatnyi befolyásolására. Ez arra pont elég, hogy az eddig üres fiók most bankókkal legyen tele. A közönséges árnyéklakókkal ugyanez a helyzet. Soha nem lesznek olyan harcosok, akik csak egy pillanatig is kihívást jelenthetnek Amber hercegének. Nincs rá több ezer év gyakorlási idejük. Bár ez sem ok arra, hogy elhamarkodottan ítéljünk. Egy hercegnek sincs komoly fölénye egy techno-világ állig felfegyverzett zsoldosai ellen, akik több tucat plazmavető egyesített tüzét zúdíthatják rá. Egyes érzelemszegény, vasszívű hercegek még attól sem riadnak vissza, hogy világokat pusztítsanak el, csupán önző céljaik érdekében, mondván: kit érdekel néhány milliárd árnyéklakó halála, hiszen nem képezik a valóság részét.

A játék igazi nehézségét a karakterekkel egy státuszban álló teremtmények jelentik. A rokonok, vagy a Káosz nemesei, az alakváltó démonok, akik a Logrus, a Káosz sablonja révén energiacsápokkal közlekedhetnek az árnyékokban. (Erről a krónikák első kötetében nem olvashatunk, de később a Káosz udvara az események középpontjába kerül: megismerkedhetünk az árnyékok fölötti hatalom ezen formájával, és Corwin fia is kettős örökséget mondhat majd magáénak, akiben Amber és Káosz vére eggyé válik.) Zelazny sem ismeri saját világát – Amber világát leírni szinte teljesen lehetetlen, s nem csak a helyszűke miatt. Rengeteg kérdésre a választ Zelazny is nyitva hagyja. A szerepjáték könyvében szinte filozófiai értekezést találunk ezekről, és a lehetséges válaszokról. Néhány a felvetett kérdések közül: Ha a Sablon létezik Amberben, de a tükörképe Rembán aktív, és Tir Na Noghban is létezik egy égi vetülete, a Sablon nem is egy és egyedülálló. Lehet, hogy több ilyen is létezik, esetleg más életformákkal vagy hatalommal. Vagy: A Sablont Dworkin teremtette, s ő valószínűleg a Káosz udvarának nemese. Miért tette? Megteheti-e mégegyszer? Ha igen, Amber nem más, mint a Káosz egy speciális vetülete, hatalmának csöppnyi külön egysége csupán. Dworkin utal arra, hogy tudja, hogyan lehet elpusztitani a Sablont. Valóban így van? Rengeteg kérdés, amire a játékmester adhatja meg a választ... Ez a rövid összefoglaló is jelzi: egyedi szerepjátékkal találkozhatunk, ha megpróbálunk Ambert játszani. Csak többféle játékot kipróbált, veterán fantasyseknek ajánlom ezt a lenyűgöző bonyolultságú, de végtelenül logikus és logikát követelő művet.

Aki ilyesmivel foglalkozik, előbb-utóbb kénytelen rájönni, bizony a játékosok nem egyformák.

- Az Igazi Férfi mindig kemény és macho, az a valaki, aki figyelmezteti a rátámadó sárkányt, hogy kotródjon, mert még valami baja esik.
- Az Igazi Szerepjátékos intelligens és ravasz, addig beszél a rátámadó szörnyek, míg az jobb belátásra nem tér és öngyilkos nem lesz.
- A Lökött humoros és fárasztó egyszerre, képes mindent megtenni egy jó poénért – bár gyakran ő maga esik pofára.
- A Tápos – kell-e ennél többet mondanunk?

M.A.G.U.S.

Ki milyen kasztot játszik?
- Az Igazi Férfi udvari ork gladiátort.
- Az Igazi Szerepjátékos hűvös gondolkodású félelf varázslót.
- A Lökött személyiségproblémákkal küszködő törpe tolvajt.
- A Tápos elf fejvadász-bárd-boszorkánymestert.

Ki milyen fegyvert használ közelharcra?
- Az Igazi Férfi lovagkardot vagy csatabárdot.
- Az Igazi Szerepjátékos vívótőrt és hárítótőrt.
- A Lökött gyártási hibás kahrei nyílpuska tusát.
- A Tápos aminek a legnagyobb a támadóértéke/sebzése.

Ki milyen lőfegyvert használ?
- Az Igazi Férfi visszacsapó íjat.
- Az Igazi Szerepjátékos fúvócsövet.
- A Lökött rothadó paradicsommal töltött kézi hajítógépet.
- A Tápos mindkét kezében egy-egy shadoni páncéltörő vagy ami a legnagyobb célzóértéket adja.

Kedvenc Pszi diszciplínájuk.
- Az Igazi Férfi rohamot alkalmaz.
- Az Igazi Szerepjátékos hatodik érzéket használ.
- A Lökött elgáncsolja ellenfelét lökéssel.
- A Tápos aranyharangban, belső idővel, Chi-harc közben halálos ujjal támad.

Kedvenc vallással kapcsolatos karakterük.
- Az Igazi Férfi paplovaggal játszik.
- Az Igazi Szerepjátékos pappal játszik.
- A Lökött utcai prédikátort alakít.
- A Tápos félisten.

Kedvenc hátasuk.
- Az Igazi Férfi nehéz harci ménen ül.

A Szerep-játékos



- Az Igazi Szerepjátékos jól idomított utazólovon közlekedik.
- A Lökött birkán lovagol.
- A Táposnak nehéz harci tyrannoszaurusza van.

Hogyan szednek ki hasznos információkat egy goblinból?

- Az Igazi Férfi addig kínozza, amíg nem beszél.
- Az Igazi Szerepjátékos Mentálmágiát /Pszit használ.
- A Lökött addig csiklandozza, amíg nem vall.
- A Tápos megvárja, míg kimegy a KM és megnézi a füzetét.

Mit tesznek, ha alvó sárkánnyal találkoznak?

- Az Igazi Férfi odamegy, felébreszti és azután megtámadja.
- Az Igazi Szerepjátékos csendben eloson.
- A Lökött összekötözi a cipőfűzőit.
- A Tápos 34. szintű karaktere előveszi drágakövekkel telerakott, sárkányok ellen felszentelt +200-as rúnakardját, hátbaszúrja vele a sárkányt, majd elteszi egy hátizsákba a talált kincseket.

Mit tesznek a városban?

- Az Igazi Férfi sört iszik és kocsmai verekedésbe kerül.
- Az Igazi Szerepjátékos bort kortyolgat és kérdezősködik.
- A Lökött dinnyeturmixot rendel és dobálózik vele.
- A Tápos nem jár városban.

AD&D

Hogyan játszanak ki egy elfet?

- Az Igazi Férfi Dark Sun elfjeit játssza.
- Az Igazi Szerepjátékos a tolkieni elfeket játssza.
- A Lökött twelffel játszik. (Esetleg Myself-fel)
- A Tápos hegyesfülű titánnal játszik.

Kedvenc familiárisuk.

- Az Igazi Férfi fekete macskát tartanak.
- Az Igazi Szerepjátékos baglyot tartanak.
- A Lökött meztelen csigát hordanak a zsebükben.
- A Tápos tizenkettes kategóriájú vörössárkány.

SCI-FI

Kedvenc fegyverük.

- Az Igazi Férfi lézerkarabélyt/fénykardot használ.
- Az Igazi Szerepjátékos kábítósugarat használ.
- A Lökött termonukleáris kézigránátot hord magánál.
- A Tápos ami a legtöbb pluszt adja.

Hogy viszonyulnak az idegen lényekhez?

- Az Igazi Férfi legyőzi a Föld meghódítására készülő ronda zöld szörnyeket.
- Az Igazi Szerepjátékos tárgyal a gonosz Birodalom küldötteivel.
- A Lökött stoppol egy Vogon hajót.
- A Tápos leigázza a ronda zöld szörnyek bolygóját és mindüket rabszolgaságba veti.

Hogyan utaznak a mindenségen át?

- Az Igazi Férfi a hipertéren át.
- Az Igazi Szerepjátékos hibernálva.
- A Lökött Végtelen Valószínűtlenségi Hajtóművel.
- A Tápos megnyomja a gombot és ott van.

Egyéb

Milyen zenét hallgatnak?

- Az Igazi Férfi Bruce Springsteent.
- Az Igazi Szerepjátékos XIV. századi madrigálokat.
- A Lökött Weird Al Yankovicot/Voga-Turnovszkit.
- A Tápos az MTV-t nézik.

Milyen kockát használnak?

- Az Igazi Férfi húszoldalút.
- Az Igazi Szerepjátékos százalékkockát.
- A Lökött mindenre harmincoldalút.
- A Tápos minden kockát használnak és lehetőleg minél többet dobnak velük.

Cthulhu Hívásában mit varázsolnak?

- Az Igazi Férfi nem hisz a mágiában.
- Az Igazi Szerepjátékos Ősi Jelet.
- A Lökött Smurf idézést.
- A Tápos Cthulhu irányítást.

Mit gondolnak a Paranoiáról?

- Az Igazi Férfi szerint a fegyverek elég jók, de a környezet nem az igazi.
- Az Igazi Szerepjátékos szerint túl rövidek a kalandok.
- A Lökött szerint nem elég poénos.
- A Tápos szerint ez a játék nem is a poénra épül.

Mit gondolnak a GURPS-ről?

- Az Igazi Férfi szerint nincs benne elég harc.
- Az Igazi Szerepjátékos szerint nincs hozzá elég kiegészítő.
- A Lökött szerint nincs benne elég hátrányos helyzetű karakter.
- A Tápos szerint nincs benne elég Ép.

Milyen szerepjáték világot játszanak szívesen?

- Az Igazi Férfi sci-fi-t, horrort, esetleg második világháborút.
- Az Igazi Szerepjátékos hősi fantasy-t vagy japánt.
- A Lökött rajzfilmet.
- A Tápos fantasyt, horrort és terminátort – egyszerre.



Hello mindenki! Miközben mereven bámulom ezt a remek kis monitort, reszelgetem a körmömet és hülyeségeket beszélek, még arra is jut időm, hogy csendben elgondolkozzak itt magamban, hogy vajon milyen átok az ami engem súlyt. Minden normális ember meg talán még néhány számítógépes megszállott is ilyenkor kint sütteti a finom hideg sörrel megtöltött hasát a napon, én meg be vagyok zárva egy szobába és nemhogy még sör sincs a környéken, de napsütés sem, tekintettel arra, hogy közben szépen éjszaka lett. De ez mind semmi, mert itt van még ennek a levrovnak a problémája is. Már annyi gondoltam rá, hogy megírom, aztán valahogy mégse sikerült eddig, most meg látványosan szenvedek és elfog a harctéri idegesség, amikor azokra a levelekre gondolok amiket be kell ide pötyögni. Meg persze válaszolni valami rettentő elmést mindre, mert ha nem teszem, akkor nem kapok majd finom lekváros palacsintát a rettentő nagy számú rajongómtól. Hogy ez a palacsinta most mitől jutott az eszembe, az rejtély. Még csak éhes sem vagyok. Csak álmos, de az nagyon, és ebből (de nem csak ebből) kifolyólag némileg feledékeny is.

Akartam még valami fontos dolgot itt a bevezetőben említeni, de már nem emlékszem mi volt az, de most már úgy is mindegy, ti meg lassan majd biztos hozzászoktok, hogy fiatal koromra tök szenilis vagyok. Kicsit szomorú, bár ha jobban belegondolok, ez is egyfajta világrekord. Csak nehogy megváltozzon a helyzet és elveszítsem a megtisztelő rekorder címemet, ha egyszer végre rendesen kialszom magam. Pedig egyszer úgy is kipróbálom, de addig még azt hiszem hátra van néhány levél és válasz. Meg palacsinta. De ezt talán hagyjuk.

Régész kolléga levele

Tisztelt GURU Team! (Unalmas mi?) Háááj Brazil! Én azért írok, hogy fogyjon a papír. Nnna jó, tréfára fordítva a szót azért, hogy elolvasd. Én egy kisebb faluban lakom és középiskolás vagyok. Régészettel és ásatásokkal foglalkozom: van egy "jó öregem", vagyis egy klasszikus C64II-m. Nem kérdezem, hogy megjelenik-e C64-en a Mortal Kombat vagy a Frontier, de a Shadow of the Evil megjelenik-e kazettán is? (Szerintem a MK veri a SF2-t is. A Mortal 2 pedig szerényen a legjobb lesz.) A lap szerintem jó. Elég jó. Tök jó! Csak: 1. A PC kislexikon nem kéne. 2. A lev.rov. lehetne három-négy oldal *(Megőrültél???? - Brazil)* 3. A külvilágba tehetnétek egy pár jobb dolgot is. 4. Nem csak a SEGA rovat de a Mágikus Lapok is lehetne egyoldalas. Az utóbbi helyére nem mondom, hogy C64 játékokat de valami C64 programozást is rakhatnátok, pl.: Simon's 2 grafikák, ExBasic stb. Ennyi! Maradok hű üttöről (nem kisdobos! nem cserkész!). (Berta József, Kalaznó)

Azt ne tudd meg, hogy én meg tényleg azért írok, hogy fogyjon a papír, méghozzá ha lehet, akkor minél gyorsabban és minél nagyobb példányszámban. Emellett pedig manapság én is régészkedem. Tényleg! Sőt, sokkal jobb eredményeket tudok felmutatni a kövületek előbányászása terén mint te, és erre rettentően büszke is vagyok. Nekem ugyanis sikerült az elmúlt néhány hónapban az általad is felfedezett C64 (Oldus Supericus Machinus) elődjének a nyomára bukkannom, vagyis birtokomba került egy VIC-20 (Giganticus Memoricus), amibe kitartó és fáradhatatlan munkával sikerült újból életet lehelnem. Azt hiszem, hogy lehet még néhány példány belőle valahol, de nagy valószínűséggel jó mélyen el vannak feledve, pedig kár értük. Ezúton is szeretném felkérni régésztársaimat, hogy ha valakinek sikerült még ilyen őslényt találnia, az vegye fel velem a kapcsolatot további konzultáció és őslénymentés céljából. Még az is lehet, hogy megcsinálom a Computerissic Parkot.

Robin Hood ismét színre lép

Hail to the Brazil! Ismét jelentkezem a sherwoodi erdőből! Ugyanis hozzá szeretnék szólni a legutóbbi levelezési rovat software vitájához. Nekem is sok a kalóz programom, ezt nem is tagadom. DE! Ha van egy játékprogram ami nekem nagyon tetszik (Ultimák) akkor megtisztelem azzal a programozók nehéz munkáját, hogy megveszem a programot. Első ilyen programomat az Ultima V-öt a '92-es Computer Karácsonyon vettem meg a GURU standon. Gyorsan megvettem és már rohantam is haza, hogy játszhassak vele. Mikor kinyitottam a dobozt, nagy meglepetés ért. Azt tudtam, hogy lesz benne kézikönyv, de azt, hogy beletesznek a dobozba egy csomó ajándékot a játék szerzői? Benne volt Lord British naplója, egy talizmán ami szorosan a játékhoz kapcsolódik és egy igazi szövettérkép! Ekkor határoztam el, hogy az Origin programjait, főleg az Ultima sorozatot megveszem mind. Most ott tartok, hogy megvan az egész sorozat, kivéve a 7/2 és a 8. Mielőtt azt hinné valaki, hogy milliomos vagyok, kijelentem: sajnos nem vagyok az. Az Ultima sorozatért egész nyáron dolgoztam, de megérte! Csak ennyit szerettem volna mondani a software vitáról. (...) Ennyit mára, vár a sherwoodi erdő és persze Mariann... Barátod: Robin Hood the AVATAR!

Hát tessék, itt van egy levél, aminek írójával maximálisan egyetértek. Az esetleges kétkedőknek csak annyit szeretnék mondani, hogy kisdobos becsszóra nem én írtam a fenti levelet magamnak. Ritkán teszek mostanában ilyet. Ne tévesszen meg senkit, hogy nincs rendes név és cím, csak én nem írtam oda, a levél írója igenis megtisztelt avval (sok más kispajtással ellentétben), hogy pontos nevet és címet adott. De azt is írta, hogy maradjunk talán a Robin megszólításnál, ezért nem írtam le ide a nevét. A levélből mindenki láthatja, hogy milyen jó érzés lehet egy eredeti program birtokba vétele. Pláne, ha ezért még keményen meg is kell dolgozni, ahogyan ezt Robin tette (de most nem tudom, hogy ezért sajnáljam vagy irigyeljem-e a Mariannt). Meg pláne akkor, ha olyan programot veszünk meg, ami méltó is arra, hogy megvegyük és képes minket elszórakoztatni vagy a munkánkban segíteni. Robin esete tipikusan az az eset, amit leírtam nem tudom már mennyi levrovval ezelőtt. Ilyen eset egyébként velem is megesett már, igaz ugyan, hogy nem játékprogrammal kapcsolatban, de a lényeg a lényeg, amint azt mindenki nagyon jól tudja. Nem hiszem, hogy túlzottan tovább kéne ragoznom a dolgot, remélem mindenki előbb vagy utóbb (de inkább előbb) saját maga is rájön erre és megtapasztalja ezt az érzést. Kívánom mindenkinek, hogy legyen rá lehetősége, anyagi erőforrása és megfelelő mennyiségű intelligenciája. Ámen.

Sonic Rulez!

Hi! Imagine, itt ül mellettem egy short hajú fickó és sugdos a fülembe, hogy írjak neked levelet, mert az jó for you és nem fogsz rám angry lenni. Wow! Ügyes volt valaki itt mellettem, majdnem leesett, de megúszta, viszont mikor e sorokat írom, már halálát lelte a dzsungel gyilkos folyamának hullámaiban. Persze a programot szidja, pedig ő az ügyetlen. Hey, you! Te hogyan gondolkodsz erről? Sonic-e

Hát természetesen a program a rossz, ez azt hiszem elég egyértelmű. Legalábbis azokban az esetekben így szokott lenni, amikor én vagyok az a szenvedő alany (pontosabban az általam irányított izé) ami leesik, felrobban, szétkenődik, eltűnik, lenyelődik vagy egyéb ehhez hasonló nem túl szívderítő módon eliminálódik. Hiszen azt mindenki tudja, hogy tehetségem és ügyességem határtalan és ennél csak a kóros szerénységem nagyobb, amit ha sikerülne leküzdenem, akkor végre teljesen tökéletes lennék. Az általad leírtak alapján számomra egyértelműen világossá vált, meg némileg az aláírásod is sugallta, hogy az a valaki ott melletted a Sonic the Hedgehog akárhányadik részével teszi tönkre az idegeit. Az pedig köztudottan elég veszélyes, mert az a program köztudottan tele van hatalmas hibákkal. Számtalanszor előfordul, hogy hibás helyeken van egy jó mély lyuk, abszolút rosszkor érkezik egy fadarab vagy egészen érthetetlen módon megjelenik egy rák vagy ilyesmi, és ezek rövid úton történő elhalálozást okoznak. Legalábbis én rengetegszer ezt tapasztaltam, mert mostanában bizony igen sűrűn volt szerencsém Segáék kék sündisznójához. Sosem gondoltam volna, hogy képes leszek egy ilyen játékkal annyi időt eltölteni, mint amennyit mostanáig sikerült, de ezek szerint vannak még csodák. Vagy egyszerűen csak az hajtott engem is, hogy felderítsem, hol van a programban hiba, amitől nem lehet csak úgy normális módon végigrohanni a pályákon? Nem tudom, mindenesetre tény, hogy mostanság elhatalmasodott rajtam a játékmánia, amiben nem kis szerepe van a mindenféle konzoloknak. Remélem azért nem válik kórossá, kár lenne értem, de most már csak azért is végig fogom játszani azt az idióta játékot. Jó lenne, ha vigyáználnál arra a szegény valakire ott melletted, érte is egészen biztos kár lenne...

Robika (remélhetőleg) utoljára

A Robi és tsai Kft valahogyan nem bír nyugodni. Már megint kaptam a címszereplő kispajtástól két levelet, és ha már ennyire strapálja

magát, akkor berakom ide még egyszer. Különben is, egy jó doktor úr (mint én például) foglalkozik a szegény pacienseivel. Bár Robi esetén javulásnak a legkisebb jelét sem lehet felfedezni, de legalább a romlás jelentős mértékben észrevehető, és ez is valami. De ezt majd úgy is mindenki rögtön olvashatja. Most csak két levél van, rajz meg nincs, de ez utóbbiért (sem) nagyon fáj a szívem. Most pedig időben szólok mindenkinek, még nem késő gyorsan továbblapozni! Három, kettő, egy és

levél #1.

Hi Brazil! A "Doktor úr válaszol" rovat nem nekem kellett volna, hanem például Dr. Tyúkanyó János szexológus válaszolt volna az olvasók kérdéseire. *(Akkor én meg totátisan félreértettem az egészet! Pedig nekem teljesen úgy tűnt, hogy neked van szükséged minél gyorsabb és hathatósabb elmeorvosi kezelésre. Van ez így, néha én is tévedhetek. Ez persze csak vicc volt. Szóval te csak a többi olvasó érdekében szerettél volna itt egy szexuális tanácsadó szolgálatot beindítani? Esetleg neked is vannak ilyen problémáid? Valahogy úgy tűnik, hogy ez az újság eddig nem az az újság volt, de mivel nagyon nyíltak és megértőek vagyunk még profilváltás is elképzelhető. Azért addig is csak írjatok nyugodtan ha valami bajotok van, majd segítek. Hát már nehogy valakinek vagy neked valami baja legyen, mert akkor még a végén megszakad az a kicsi kis érzékeny szívem. - Dr. Brazil)* Ugye örülsz, hogy ennyi levelet írok neked! *(Hát persze. Körbe-körbe repkedek itt a szobában. - Dr. Brazil)* Van miből válogatni a levelezésbe. Mivel a kérdezgetéseim nagyon tetszettek (nekem!), így még kapsz párat.

1. Szereted a minyont, amit a majom kinyom?
Nem. A többit sem. Manapság a cukrászok meg a majmok miattam akár már most munkanélküli segélyért folyamodhatnának. Csak azt nem értem, hogy neked mitől jutnak az eszedbe ilyen és ehhez hasonló rettentően fontos és érdekfeszítő kérdések. Nem fáj néha?
2. Milyen (márkájú) tévéd van?
Várj egy kicsit, felpillantok a monitor mögül... Aha, megvan: Orion. Na most csak nézel mi? Magyar áru, magyar minőség, csapást mérünk Japánra!!! (Ezt nem én találtam ki. Egy nagyfokú ökörtől hallottam a tévében. Egy olyan valakitől, aki azért pofázott ott, mert nekem akarta megmondani, hogy mi a jó, meg a magyar, meg ilyen ökörségek. Most gyorsan elszámolok magamban százezerig, addig esetleg megnyugszom... Oké, politikáról és tévéről akkor talán ennyit.)
3. Ugye milyen eredeti humorom van?
Hmm. Hmmmm. Hmmmm. Khmm. Khmmm. Ugye.
4. Szoktál meztelenül ugrálni a GURU HQ-n?
Eddig ez valahogy kimaradt az életemből és kevéssé valószínű, hogy az elkövetkezendő százhuszonnyolc évben erre sor kerül.
5. A GURU példányszáma 5.000 és 10.000 között van?
Látom, téged csak nem hagy nyugodni ez a téma. Még a végén kíváncsivá teszel és megkérdezem tőled, hogy miért érdekel ez téged olyan nagyon, de egyelőre nem teszem. Annyit azért elárulok, hogy úgy kb. 10 és 100.000 között van. Azt olvastam valahol, hogy érdemes ráhagyásokkal megadni az ilyen értékeket. Azt meg úgysem hiszed el nekem, hogy tényleg nem tudom pontosan, sőt szinte megközelítőleg sem, akkor meg minek strapáljam itt magam?
6. Ki a GURU tulajdonosa?
Nem én, az biztos. Addig jó nektek. Mellesleg ehhez aztán meg tényleg semmi közöd sincsen.
7. Nyáron hol fogsz üdülni?
Két dolog biztos. Az egyik, hogy a Velencei tó mellett a GURU táborban, a másik pedig, hogy Balatonalmádiban biztos nem. Még a közelében sem.
8. Anyád hogy van?
Most két eset lehetséges, ami a következő három: vagy nem is írtad le ezt a kérdést, vagy nem olvastam el vagy rettentően nagy bunkó vagy. Jó tanácsként mondom, hogy ha nehezedre is esik, majd próbálj meg néha gondolkodni, mert nem minden ember fogadja úgy az ilyen jellegű kérdéseket mint én, és így esetleg rettentően sokszor kerülsz majd kórházba. Egyébként köszönöm szépen, anyukám remekül érzi magát.

Ettől ám most minden GURU olvasó nagyonnagyon okos lett. Na csá! (Robi, Balatonalmádi) Utóirat: A Levi azt mondta, hogy a következő levelembe őt is írjam be. Hűdejószívűvagyok!

És ez még nem minden kedves kisdobosok. Most szépen mindenki vegyen elő papírt és ceruzát, mert a következő levélben egy nagyon fontos teszt is lesz, amitől egyértelműen kiderül, hogy ki milyen szuper ember. Vagy esetleg még most is tovább lehet még lapozni... Három, kettő, egy és

levél #2.

Háj Brazil! A PC GURU 94/1-ben megrettenve olvastam, hogy a PC-s Mortal Kombatnál két játékos esetén csak az egyik játszhat keyboarddal, a másiknak pedig joystickkel kell játszania. Legalábbis az én verzióinban. Van egy setup file, itt lehet definiálni! Most pedig jön egy teszt!

1. Miért olvasod a GURU-t?
 a. Mert! (2)
 b. Vizelethajtó hatású! (3)
 c. Ki lehet színezni a fekete-fehér képeket! (1)
2. Miért szereted a levelezést?
 a. Mér', szeretem? (1)
 b. Mer' amikor olvasom olyan jól bizsereg (3)
 c. Mert humorrros! (2)
3. Mi a véleményed a Brazilról?
 a. Aztat a filmet én nem láttam! (1)
 b. Sörrel elmegy! (2)
 c. Ettől a névtől mindig felfelé pisilek! (3)

Add össze a válaszok utáni pontokat!
3 pont: Te most melyik tévét nézed? Különben igazán nem volt szép dolog ellopni az óvónénitől a GURU-ját! Menj csak vissza a mászókára!
4-6 pont: Huhatemostanaztánnagyonkomolyébervagy! Ha nem, akkor bocs!
7-9 pont: Yeeaah! Te vagy aztán a kúúúl gyerek/férfi/nő! Még két kérdés hozzád Brazil úr! A Bear™ régen nem BERRR-nek hívta magát? Idézek az Alaplap 1992/novemberi számából (8. oldal): "előbb-utóbb nem marad üzleti titok olyan adat, amelynek megismerésére az olvasó is, a hirdető is jogosult". (A cikkben a lapok példányszámáról volt szó.) Tehát Brazil, mennyi a GURU példányszáma? Csá! (Robi, Balatonalmádi)

Baj van. Kitöltöttem a tesztet és azt vettem észre, hogy hibás az értékelés. Nem találtam ugyanis a 0 pontos értékelést, pedig már 32-szer összeszámoltam és nem akar nekem sehogy sem több kijönni. Valahova becsúszhatott egy kis hiba. Na sebaj, még törpölök rajta egy kicsit. Nem túl sokat, mert az megárt és ilyen késő éjszaka, illetve hajnalban erre már amúgy is szinte teljesen képtelen vagyok. Na jó, nemcsak hajnalban. Úgy látszik, magamtól már sosem fogom kideríteni, hogy milyen ember vagyok. A többiek meg mindig mást mondanak mint amit hallani szeretnék. Nem érem... Na mindegy, hagyjuk. Nem vagyok most olyan kitartó mint Robika, aki már nem tudom én hányadszor kérdezi meg a példányszámunkat. Tudod, mit? Elárulom: 9243.274 darab fogy el belőle. Most jó? Talán sikerült a tudás utáni mérhetetlen étvágyadat csillapítanom egy kicsit, és nem fúródik tovább az oldalad. (Néha elgondolkozom rajta, miért van nekem ennyire jó szívem?)

Achtung Baby!

Kedves Brazil bácsi! Ne tessék csúfolkodni, mert igenis van aki ott intézi, ahol éri a dolog. Majd kinövi. Ettől még olvashat GURU-t, sőt ha már ilyenkor azt olvas, akkor szinte az anyatejjel szívja magába a nagy-nagy tudást! Bye, Crazy Baby

Hát persze, hogy olvashat. Soha nem mondtam, hogy bárki is el lenne tiltva a GURU olvasástól. Sőt. És nem csúfolkodom, mert engem aztán egyáltalán nem zavar, hogy ki hol és mit és kivel intéz. Az ilyen jellegű dolgokat teljesen magánügynek tekintem, mindaddig amíg engem békénhagynak. Hát nem is értem igazán, miért gondoltad, hogy én csúfolkodtam volna bárkivel. Igazad van, majd kinövi, ha meg nem akkor nem. Az se baj. Nekem sem sikerült, aztán mégis milyen jól elvagyok itt magammal meg a csörgőimmel...

Most pedig elérkeztem arra a pontra, ahol már belátható közelségbe kerül a második oldal vége is, ami végre azt jelenti, hogy pillanatokon belül bezuhanhatok kedvenc kis ágyacskámba és alhatok egy jót. Rámfér. Bevallom, rendesen le vagyok fáradva, és azt hiszem, nem vagyok evvel egyedül. És különben is. Ilyenkor már a villamos is aluszik és szendereg a robogás, álmában csönget egy picit... aludj el szépen kis Brazil...

Brazil

AMOS the Creator

A mostani Amos oldalunkon egy kissé eltérünk a szokásos parancsok, és utasítás halmazok ismertetésétől. Tesszük ezt azért, mivel az Amos, és PD Shareware könyvtáram most lépte át a 20 Mbyte határt, és lassan útban van a sok Amosban írt program. Felhasználói programok, játékok és demok. De először tegyünk egy kis kitérőt az utóbbi hónapokban megjelent Amosban íródott programokra. Első helyen a Genisia című stratégiai játékot említeném meg (Amiga verzió), ha esetleg nem ismernétek, ez egy Populous stílusú 3D-s játék. Magát a játékot Amosban írták, persze sok gépi rutinnal segítve (ezt muszáj volt ide írni, mert különben Brazil tiltakozott volna). Viszont a BOB, sprite, és a képi adatok ott lapulnak a lemezen Amos formátumban (Abk). A másik színvonalas program a MegaloSound, amit akárcsak az előbbit Amosban, illetve ezt E-nyelv segítségével írták. Nem akarom elvenni Petroff barátom kenyerét, csak annyit erről a nagyszerű hangdigitalizáló és editáló programról, hogy képességei, sokoldalúsága szerintem felülmúlja az eddig Amigán ismert hasonszőrű felhasználói utilityket.

SHAREWARE!

Sokan nem ismerik mi a különbség a PD és a Shareware között. A PD programok jellemzői, hogy teljes(!) verziók, jogtiszta és szabadon másolható programok. Ilyenek például a Fish lemezek, Amos PD-k, lemezújságok többsége, egyes játékok, demok stb. Shareware viszont általában nem teljes program, jellemző rá a feltüntetett *xx* összegért megvásárolható teljes vezió, ha esetleg megtetszett a prg. és használni szeretnéd. Ha neked megfelel a regiszrálatlan verzió is, használhatod nyugodtan, de ebben az esetben viszont a szerző által beépített korlátozásokkal kell megelégedned. Ilyen Amigán a FileMaster (unreg.), ahol is nem lehet a beállított konfigurációt kimenteni, vagy PC-n a Wolfeinstein 3D, ahol a shareware verzióban csak pár pálya van. Ezenkívül az update lehetőség a regiszrált verzióknál biztosított. Személy szerint én imádom a kicsi, de igen jó shareware játékokat, a winchesteremen szinte csak ilyen játékok találhatóak; WBtetris, Deluxe Galaga, VChess, Backstage, illetve a most ismertetésre kerülő játékok. Nyugati országokban rendkívül elterjedtek a PD és SW könyvtárak, lapozz csak fel egy újságot. Írjatok Ti is shareware programokat!

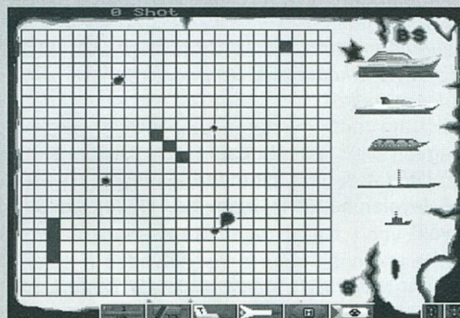
És most lássuk az Amosban írt PD és SW programokat.

Reméljük tetszettek a játékok.

A jövő hónapban folytatjuk az ismertetést. Utána pedig egy új extension-nal "Craft-tal" fogunk ismerkedni.

Addig is várjuk leveleiteket a GURU címére "Amos" jeligére.

Lázi & Angler

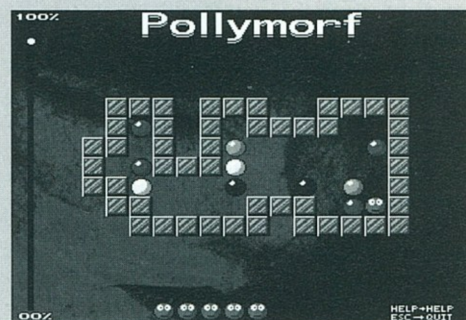


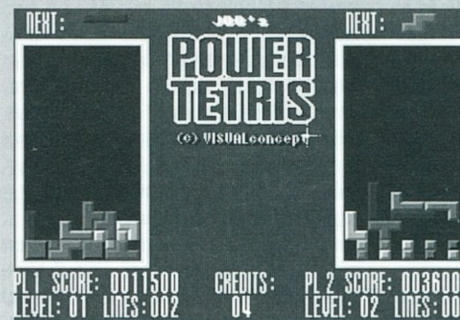
Battle Ship!

Ki ne ismerné ezt a típusú játékot. Most Amigára újra írták, egy lelkes magyar(!) Amos rajongó. Az eredeti ötletet tovább fejlesztették, sok új fegyvertípust lehet használni, nagyobb a pálya. Ketten, illetve a gép ellen is küzdhetünk. Mindössze két hét alatt írták! Egyetlen kis hibája, a kissé hosszúra sikerült menetek, kb. 1 óra. Fut minden Amiga típuson, és csak 1 lemez! Shareware játék. Reméljük lesz folytatása.

PollyMorf

Megint egy táblás logikai játék. A játékos feladata igen egyszerű (lenne). Csak az azonos színű golyókat kell összetolnia, eltüntetni a tábláról. Nos ez persze nem mindig sikerül, amit ráadásul az idő is erősen korlátoz. Gondolkodásra nem sok időt hagy a gép. A játék hangulata magával ragadó, szép a grafika, tempós, igen jól játszható. Természetesen ezt is Amosban írták, de akárcsak az előbbi két játékról, erről is elmondható, hogy profi munka.





Tetris!!

Ismét egy örök játék! A francia Bolcato munkáját dicséri, ez a nagyszerű SW. Lendületes, szép grafikai kidolgozású. Most csak két szint található benne, de némi anyagi elismerés fejében, a szerző elküldi a teljes verziót. Jók a hanghatások, finoman kidolgozott a tárgyak mozgatása. A mellékelt kép kiszedése kissé nehézkesen ment, mivel sehogyan se akaródzott abbahagyni a bontogatást. Telitalálat a játék.

ZeneMánia

Sziasztok! Rögtön az elején mentegetőzéssel kell kezdenem. Az előző hónapban elkezdett DIGIPLAY leírás folytatása technikai okok miatt egy hónapot késik. Így talán izgalmasabb lesz a dolog, de azért bocs. Egyébként így is lesz minden, ami szem-szájnak, illetve fülnek ingere. Nos, vágjunk bele!

Sound Machine (Amiga)

Szenzáció!!! Végre itt az első használható Sample konverter program Amigára. Ez a program eddig hiányzott a felhasználói programok széles palettájáról. A program 1993-ban jelent meg PD formában (szabadon másolható), sőt a program írói megfelelő számú érdeklődés esetén a programot újabb funkciókkal ki is bővítik. Lássuk mit is tud a Sound Machine:
A **LOAD** opcióval hangmintát tölthetünk be, melynek a formátumát a program automatikusan felismeri. Ezek **RAW** (audio data), **WAW** (MS Windows), **VOC** (Soundblaster), **IFF** (Amiga) 8 bites hangminták lehetnek. Az új verzióba ígérik az **AUD**, **SND** file-ok, a 16 bites **IFF**, **WAW**, **VOC** file-ok kezelését. A **SAVE AS** opcióval kimenthetjük a hangmintát a kijelölt formátumban. A **RAW**, **VOC**, **WAW**, **IFF** opciókkal a kimentendő formátumot jelölhetjük ki. A **COMPRESS** opció csak az **IFF** mellett működik, a hangmintát körülbelül a felére tömöríti. Érdemes használni. A **FLIP** opciót azoknál a hangmintáknál használjuk, melyeket a gép fordított (tükör) formában tárol. Ez főleg PC-n, Macintoshon fordul elő. A **RATE** után írhatjuk be a hangminta lejátszási frekvenciáját és a **PLAY** opcióval hallgathatjuk meg az aktuális hangot. Már csak a képernyőn található információkkal vagyok adós. Felül jobbra a hangminta neve és elérési útja, balra a hossza kbyte-ban, alatta pedig a hang hullámformája látható.
Mindenkinek jó konvertálgatást, váljék egészségetekre!

ED Player (Amiga)

Biztos mindenki szeret dicsekedni a gépe tudásával, szeret mutatni olyan dolgokat, melyek gyönyörködtetik a szemet és a fület egyaránt. Ez a lejátszó program csak erre jó, de erre nagyon.
A program elindítása után egy CD lejátszó képét kapjuk, amellyel modulokat hallgathatunk. A **POWER** gombbal a lejátszót kapcsolhatjuk ki, a **T** gombbal a PAL/NTSC képernyőmódok közül választhatunk. A **HELP** gombbal ki/be kapcsolhatjuk a folyamatos Help üzemmódot, mely a gombok megnyomásakor nem hajtja végre a funkciójukat, csak egy rövid segítséget ír ki a használatukhoz. A < > jelekkel a zenék között lépkedhetünk, mint a CD-k skip funkciójával. A ? bekapcsolása után a zenéket véletlenszerű sorrendben hallhatjuk. A **PRG** gomb megnyomása után a betöltött zenék egy listába kerülnek. A listát, mint egy CD lemez számait kezeli a program, egymás után játszhatjuk le őket vagy véletlenszerűen. A ^ gombbal törölhetjük a memóriából az aktuális zenét. A << >> gombokkal a patternek között léphetünk, a felettük lévő potméterrel a számok végén a lekeverés sebességét állíthatjuk. Az 1 a leglassabb, a 20 a leggyorsabb. Az **OPEN**nel tölthetünk be új zenét, zenéket. Az alsó sorban az első két gomb a **PLAY** és a **STOP** a zene elindítására szolgál. A kanyarodó nyíllal az ismételt lejátszást, a háromszöggel pedig a számok végén a lekeverést kapcsolhatjuk ki/be. A következő gombbal a filtert tehetjük állandó érvényűvé, a mellette levővel pedig a filtert kapcsolhatjuk ki/be. A következő gombbal a Player-t a Workbench képernyő mögé helyezhetjük. A mellette levő két gombbal pedig a kijelző módokat változtathatjuk. Ez nagyon szórakoztató tud lenni. A kijelző alatti potméter a hangerő változtatására szolgál. A stilizált zongora ikon pedig egy zongora billentyűzetet kapcsol be, amin a lejátszáskor felvillannak a billentyűk hangszerenként külön színben a hangmagasságok szerint.
A program nagyon tetszetős, érdemes vele elszórakozni, de persze nem pótol egy komolyabb lejátszóprogramot.

Zeneiskola

A múlt hónapban a digitalizálás volt terítéken. Időzzünk még el egy kicsit a téma körül, mert vannak még felderítetlen területek. Most egy konkrét példán bemutatom a ProTracker V3.2 Sampler funkcióját.
Először töltsünk be a **DISK OP** funkcióval egy már kész hangmintát! A **WAVEFORM**, **DISPLAY**, **RANGE** funkciókkal meghallgathatjuk a hangot, a képernyőn látható részt vagy a kijelölt részt. A **SHOW RANGE**-vel a kijelölt részbe nagyíthatunk bele, a **SHOW ALL**-lal az egész hangmintát hozhatjuk vissza a képernyőre. Egyébként a hangmintában kijelölni az egér bal gombjával tudunk. A **CUT** a kijelölt rész törlése, a **COPY** a bemásolása az átmeneti tárolóba, a **PASTE** pedig az átmeneti tároló visszamásolása az aktuális kurzorpozícióhoz. Ezekkel a funkciókkal a hangot darabjaira vághatjuk, a darabokat újra rendezhetjük. Ide tartozik még a **BEG** a kurzor előre, az **END** a kurzor a végére és a **SWAP BUFF** a sample és az átmeneti tároló kicserélése funkció is. A **VOLUME** funkcióval a kijelölt rész (range) vagy az egész hangminta hangerejét állíthatjuk. Ekkor egy új ablakot kapunk. A **RAMP** ugratja, a **NORMALIZE** átlagolja a hangerőt a kezdeti és cél százalékok szerint. A vonalak néhány alap százalék beállítást tesznek könnyen elérhetővé. Ezzel lehet például a hang végein levő pattogást megszüntetni úgy, hogy lehalkítjuk nullára. A **TUNETONE** egy alap **C** hangot ad, amihez a **FINETUNE** értékkel hangolhatjuk a hangunkat, ezt érdemes használni minden hangnál, hacsak nem teljesen absztrakt, hamis zenét akarunk írni. A **ZOOM OUT**-tal finoman kicsinyíthetjük a nagyított hangot, a **RANGE ALL** pedig kijelöli az egész képernyőt. A **SAMPLE** funkcióval magunk is digitalizálhatunk. A mellette levő **NOTE** értékre fogunk mintavételezni, ez azt jelenti, hogy ezen a hangmagasságon lejátszva hallhatjuk vissza az eredeti hangot. A **RESAMPLE** funkció a hangmagasság megváltoztatására szolgál, de ez olyan minőségromlást eredményez, hogy ettől mindenkit óva intek. A **DISP** melletti érék az éppen látható hang, hangrészlet hossza kbyte-ban. A **LOOP** funkcióval két mutatót aktiválhatunk, melyek között a hang folyamatosan kerül lejátszásra, a mutatókat az egér bal szemével (gombjával) állíthatjuk. Ezt hívják loopolásnak. Ha az első mutató a sample legelején van, akkor a hangmintát először teljesen lejátssza a gép, és csak aztán kezd el loopolni, különben pedig a loopolás utáni rész sosem kerül lejátszásra. Ezt érdemes levágni, mert az felesleges memória pazarlás lenne, ha ott hagynánk. Még egy utolsó gondolat, mert már a tervezett képek helyét is teleírtam: a mintavételezésnél ha a **NOTE** értéket feljebb állítjuk, jobb minőséget kapunk a memória rovására, a lefelé állításnál ez fordítva igaz.
Nos, akik mindezt kipróbálja az felkészültnek érezheti magát a következő zeneiskolára.

Mos pedig befejezem, mert az oldal aljára értem. Aki még most is olvassa a soraimat, az most tegye az újságot a gépe mellé egy pár percre, hiszen vár a billentyűzet. Ja, és ne feledd, jövő hónapban is ZeneMánia!

Petroff



MÁGIKUS LAPOK

Két "szakállas" AD&D kiadvány kerül terítékre az idő kútjából, ahol a feledés iszapja már vastagon és fojtóan bevonta őket. Most talán sikerül megkavarnom az iszapot, és rajtad múlik, hogy milyen hamar ülepszik le újra.

WSG? DSG?
Ez a két jelölés gyakran előfordul az 1986 és '89 (2nd edition megjelenése) között kiadott játékmodulokban. Jellemzően olyan szabályokra való hivatkozásnál, melyeket nem tartalmaz az eredeti DMG. Ugye ismerősen cseng a két rövidítés? Mert elárulják, hogy szabálykönyvet jelölnek.

Az első DMG számtalan esetben hiányosnak bizonyuló szabályai a DM nyakába varrtak olyan problémákat, amelyek pedig a játékban elég gyakoriak ahhoz, hogy szabály létezzen megoldásukra. Ahogy e hiányok a rajongótábort foglalkoztatni kezdték, és a szerepjátékok kínálatát már más cégek is bővítették, a TSR-nek lépni kellett. 1986-ban két, téma szerint csoportosított keménykötésű könyvben szabálygyűjteményt dobott piacra.

Az első a föld alatti, pontosabban a zárt terekben kalandozáskor előforduló problémákkal foglalkozik. Ez Douglas Niles műve, a Dungeoneer's Survival Guide.
A második könyv a játék sokkal elhanyagoltabb, kidolgozatlanabb részével, a felszínnel foglalkozik. Az élő természetben létező veszélyekre hívja fel a figyelmet, és próbál megoldást adni rájuk Kim Mohan könyve, a Wilderness Survival Guide.
E két kötet volt az előfutára a futószalagon készülő kiegészítő szabálykönyveknek, amelyekből a 2nd edition-höz még ma is negyedévente készül egy-egy új. Nézzük hát, hogy miben hoztak újat a maguk korában.

Megszületett a nem fegyveres képzettségek modern rendszere. Most egy kis kitérőt teszek a nem fegyveres képzettség születéséhez, mert kevesen tudják hol kezdődött.

Bár az 1985-ös Oriental Adventures c. kiadvány mutatott be először olyan képességeket, melyekkel osztályhoz kötöttség nélkül felruházhatóak a PC-k, ez eltér a DSG/WSG-ben megjelent, és alapjaiban ma is használt rendszertől.
- Kizárólag az osztály és szint alapján járt a képzettségpontok összege, amelyből választhatóan lehetett fegyveres és nem fegyveres képzettséget is tanulni. A nem fegyveres képzettségeknek rögzített csekk értéke volt! És nem >/=, hanem </= kellett dobni 1d20-szal! A csekkérték természetesen a nehézségi fokot próbálta kifejezni, és azt bizony nagyon keményen. A legkönnyebb hétköznapi képzettség 10, az átlagosak 16, és a legnehezebb képzettségek csekkje 19. Ez minden később hozzáadott képzettségponttól eggyel csökkent, amiből átlagban kétszintenként kaptak egyet a PC-k. Néhány osztálynak kötelezően elő volt írva, hogy milyen képzettségeket kell megtanulnia, amit nem is csodálok, mert a siker ily kicsiny esélye mellett a játékosok inkább fegyverismeretre költötték volna el a pontjaikat.

Jó volt tehát a Survival Guide-okban a módosítás, hogy a képzettségpontok számát elválasztották fegyveres és "békés"-re. A csekk értéke pedig főleg az adott karakter tehetségétől (vonatkozó tulajdonságától) vált függővé, bonyolultság szerinti +/- módosítókkal. Jobban lehetett növelni a meglevő ismereteket is, egy további képzettségpont kettővel javít a csekken. Kár, hogy a DSG-ban teljesen elszúrták a szöveget a képzettségekről. Valószínűleg először az Oriental Adventures-höz hasonló rendszer készülődött, és az új rendszerű képzettségtáblázatok beszerkesztésekor elfelejtették a környező szöveget kijavítani. (Hát igen, DTP-s környezetben tudnivaló, hogy mihez vezet a túlzott sietség. Minden csak a nyomdában derül ki.)

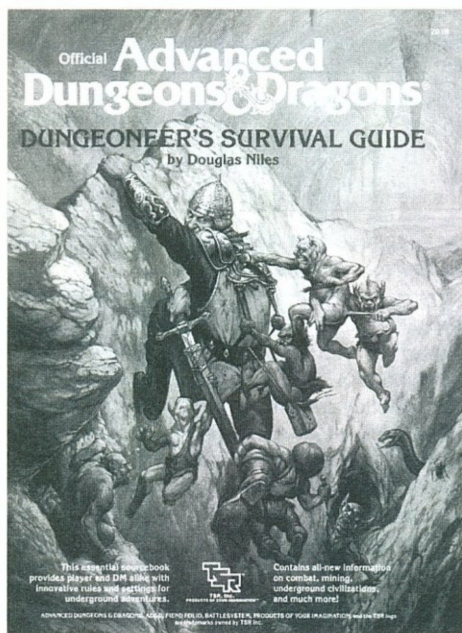
Bonyolódott a harci rendszer. Tekintve, hogy a harci rendszer milyen kezdetleges, változtatni kellett rajta. Vagy logikusabbá, vagy bemagolóssá. Mindkét könyv a témájába illő, különleges harci helyzetekre új szabályokat és módosítókat közölt. Mivel az alapvető harci módosítók csak olyan közhelyekkel foglalkoztak mint a hátulról támadás, be kellett illeszteni az olyan nyilvánvaló előnyöket is, mint pl: a magasabb helyzetből támadás, és az olyan hátrányokat, mint a rossz látási viszonyok közben folyó harc. Szabályok foglalkoznak pl.: a kötélmászás közbeni harccal, és a lóhátról való íjazással. A már említett Oriental Adventures foglalkozott néhány ilyen probléma megoldásával, és ezek a megoldások itt újra megjelentek. Igen jelentős ez a nézőpontbővülés, mind a sarkalatos és az egyedi megoldások leírása terén. A legjobb húzás kényelmi és időmegtakarító jellegű: a ThAC0 (újra)ismertetése. Előzőleg minden támadásdobást táblázattal kellett egyeztetni. Hmm...

Sajnálatos viszont, hogy a két alkotó gyakran ugyanarról a dologról eltérően ír. Még inkább az, hogy az eredeti, kezdetleges harci rendszerre erőltettek bonyolultabb dolgokat, ami csak nehézkesen sikerült. Nem logikusan következnek a megoldások, ezért írni kellett minden helyzetre egy eljárást, és a sok leírt számot, dobássorozatot már nem egészséges fejben tartani. Amit pedig nem lehet egy DM screen-re sűríteni, azért a játék közben lapozgatni kell. Ez az átka annak, hogy a játékrendszer ma is csak egy Advanced-ebb D&D. Pár éve, a SHADOWRUN olvasásakor az fogott meg, hogy logikával rá tudtam jönni a legtöbb probléma megoldására. Így gyakran előre tudtam a vonatkozó szabály képletét, pedig nem is játszottam a játékkal.

Mindkét könyv két főbb területből áll. A nagyobb rész közös tudnivalókból a DM és játékosai számára. A fekete margójú tiltott terület pedig jelzi a játékosoknak, hogy mi fog a karakterükkel történni ha beleolvasnak. Egyébként ott a szerző a játék stílusának fejlesztésére is próbál tippet adni, nemcsak a titkos szabályokat és trükköket árulja el. A könyvek végén pedig a főbb táblázatok össze vannak 3-4 oldalba sűrítve, és némi fénymásolható segédlet is van, ami a DM-et segíti térképek elkészítésében.

Ideje a két könyv tartalmát külön bemutatni, kezdem a DSG-val.

A könyv borítója egy kellemes, humoros, régi iskolájú Easley kép. A természetes üregképződmények rövid, de velősnek ható, rajzzal is dekorált leírása megereszti a fantáziát. Ezután már unalmas belépni egy 10' széles 10' magas egyenes dungeonfolyosóra. Ezt az új szakkifejezé-



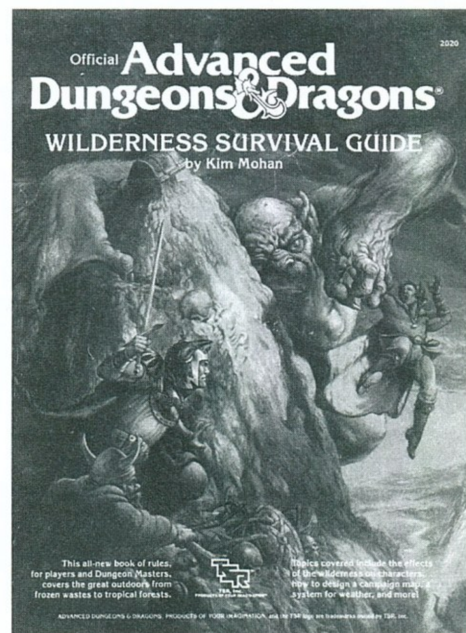
sek értelmezése követi, és már kezdődik is a szabály és táblázathegy. Vízzel elöntött járatokon és nyálkás hasadékokon való átjutás, dungeonjáró képzettségek, mint pl.: hangelemzés, ami a denevér hangradarjával ruházza föl a PC-t. Különleges harci helyzetek megoldása jön, és földalatti természetes katasztrófák hatásai, majd bányászás, és állati/emberi viselkedés hosszú idő után zárt helyen.

A mesélőt igen kellemes meglepetés érhette, amikor '86-89-körül eljutott a fekete margós részre. A föld alatt élő értelmes lények pár oldalas felidézése után egy kb. 100×100 mérföldön elterülő, és legalább olyan mély földalatti mintavilág jön. DeepEarth perspektivikus térképvázlatai és tömör ismertetése 24 oldalt kapott. R. A. Salvatore ekkor még nem fertőzte meg a többi alkotót drow elf mániájával, így mulatságos látni hogyan vannak a drow-ok a DSG-ben feltüntetve. DeepEarth-ben elférne az összes megadungeon modul labirintusa, csak egy kicsit még tölteni kéne az üresen maradt tereket. Ezt az alkotó által adott tipphalmaz követi egy földalatti kampány vezetéséről, és a "szerepjáték" meghatározása. Érdekes a térképkészítést segítő főbb módszerek ismertetése. A könyv főleg a perspektivikus, térhatású síktérképek használatát javasolja, több kivágható sablont mellékelve. Ennek van egy fő hibája, amire ha a játékosok rájönnek, mindig tudni fogják, hogy merre folytatódik a dungeon (ha-ha-ha..). Itt is található véletlenszerű dungeon-ok készítésére módszer, a megkevert kirakósjáték-szerű geomorf, de ez természetes eredetűek készítését szolgálja.

A WSG szerintem blődre sikeredett Easley borítója a következőeket rejti magában.

Az új szakkifejezések meghatározását a felszín, táj, és klíma főbb típusainak ismertetése követi 4 oldalon. Ha ez behatóbban érdekel, a középiskolai földrajz tankönyveket olvasd el inkább. A felszínen járóknak hasznos képzettségek következnek itt, a már helyesen leírt rendszerrel, de a DSG hibájára nincs utalás. A képzettségek nagyon ismerősek a 2nd edition-t játszónak. Az időjárásnak és éghajlatnak megfelelő öltözködést ismertető rész jön, s a következő részben a fentieket figyelmen kívül hagyják. A környezet ártó hatásainak rövid leírása sok szabállyal és táblázattal van kiegészítve. Szárazföldön, szabadban mászva, vízen alkalmazható védelmek az elemi erők ellen. Itt megtalálható az egyszerű megterheltség táblázat éppúgy, mint az aktuális látási viszony mértéke. Az étel és ital természetből való megszerzésére vonatkozó táblázatok és szabályok következnek, amelyeket ezek balsikerére vonatkozó szabályok és táblázatok követnek. Éhen és szomjan halás szabályosan! Aztán kényelmes táborhely keresésével és építésével foglalkozó rész jön, ahol különböző igényeket kiszolgáló zsákok és sátrak ára is megtalálható. Ha ez megvan, tábor és erdőtűz építése is szóba jöhet. Majd az égési sebek, melyet az orvosságok és gyógyfüvek előfordulása, keresése, használata fejezet orvosol. Csúnya égett és vérző sebeket, törött csontokat teremt az itt leírt harcra és balesetekre vonatkozó szabály. Hamár lehet gyógyfüvet találni, miért is ne? A látás különféle lehetőségeivel foglalkozik a következő fejezet. Nemcsak leírja, hogy mikor, meddig, de körülírja azt is, hogy mi látható pl: ultraibolyában csillagfénynél. Nagyon végzetes természeti jelenségek, földrengés, vulkánkitörés, futóhomok leírása jön, majd az új harci szabályok. Emberek és állatok szívósságára, viselkedésére vonatkozó szabály jön, és végül a varázslatok és varázstárgyak működése különleges körülmények közt.

Aztán kezdődik a vékony fekete terület. Egy világ térképének elkészítésére vannak tanácsok, és az időjárás változására egy tucat lap tele táblázattal. 3 különböző léptékű HEX méhkaptár van mellékelve, természetesen a térképkészítéshez.



Ugye feltűnt, hogy a 2nd edition-nel sok hasonlóságot mutat e két könyv. Elárulom, hogy még ennél is többet. Nyilvánvaló, hogy a 2nd edition ezért jött létre. Mert nem volt elég négy terebélyes könyv a DM kezében, hogy igazán kényelmes szabályrendszerrel tudjon mesélni. A Survival Guide-ok fontos lépcsőt képviselnek, mert a játék egy terebélyes, de holt alapról ki tudott szakadni, úgy hogy csak az erősen hozzátartozó gyökereket vitte magával. És amit az új DMG-ban, PHB-ban látsz, ezekből a szabályokból lett leszűrve, kitisztítva. Ennél tovább az AD&D már nem tud lépni, a legerősebb gyökerei a késői '70-es évekhez nyúlnak vissza. Így érdemes játszani, ahogy az új DMG javasolja. Ha ennél jobb szabályokat akarsz, máshol megtalálod őket.

És hogy mi értelme van e két könyvvel foglalkozni? Fogalmad lett róluk. Tudsz a létezésükről. Nem csak '86-ban nyomták ki őket, nekem '90 utáni újranyomott példányaim vannak. Ha egy életunt barátnál, vagy egy boltban meglátod ezeket, biztos hogy beléjük nézel. Lehet, hogy te is hazaviszed őket, de legalább nem fogsz túl sokat elvárni tőlük. Mindkét könyv tartalmaz játékon kívül hasznos információt is, de ilyesmire jobb források léteznek. Nekem a DSG az igazán szimpatikus, mert azzal foglalkozik ami, és szabályaival jobban illeszkedik a játékba.

Hoild

AMIGA hardware - software

Hardware:

AMIGA 2000 - hez

SCSI vezérlő kártya + 8MB RAM opció	19.000,-
AT/IDE vezérlő kártya + 8MB RAM opció	13.000,-
TURBO kártya (68040 - 33MHz, 4MB RAM)	145.500,-
ImpactVision - 24 adapter	7.500,-
AMIGA 1200 - hoz	
MM1201 (Mem. bővítő, 1MB RAM, óra, FPU foglalat)	24.900,-
MM1205 (Mem. bővítő, 5MB RAM, óra, FPU foglalat)	49.500,-
MM1209 (Mem. bővítő, 9MB RAM, óra, FPU foglalat)	74.500,-
A1230-II/40/00/0 (68EC030 - 40MHz, No FPU, No ram)	46.000,-
A1230-II/50/00/0 (68030 - 50MHz, No FPU, No RAM)	71.900,-
A1291 külső SCSI port A1230-II-höz	12.900,-
Realtime óra	1.900,-
2.5" --> 2.5" winchester kábel (AT-BUS)	1.400,-
2.5" --> 3.5" winchester kábel (AT-BUS)	1.900,-
3.5" - es floppy drive (belső)	7.200,-
VGA monitor adapter (A1200,A4000)	1.500,-
Egyéb kiegészítők	
512 KB bővítő A500 - hoz (+óra+akku)	3.800,-
1 MB bővítő A500+ - hoz	5.300,-
1 MB bővítő A600 - hoz	6.600,-
PAL - Genlock (AXXX, VHS, RGB splitter)	35.500,-
Y-C Genlock (AXXX, S-VHS, RGB splitter)	49.500,-
G - LOCK Genlock (AXXX, S-VHS, RGB splitter)	51.900,-
FrameStore color digitalizáló	55.900,-
RETINA grafikus kártya (A2/A3/A4, 1MB RAM)	45.900,-
RETINA BLT Z3 (A3/A4, 1MB RAM)	59.000,-
EGSLC 28/24/1MB grafikus kártya	56.500,-
ImpactVision-24 video-grafikus kártya	162.500,-
Time Base Corrector kártya	141.000,-
DSS-8 (stereo hangdigi)	11.500,-
TOCCATA hangkártya	44.900,-

SOFTWARE

AMOS 3D	5.500,-
AMOS Professional	7.500,-
AMOS Professional Compiler	5.500,-
AMOS Creator	7.500,-
Art Departnent 2.5	29.500,-
Art Department Professional	11.900,-
Brilliance	28.500,-
Broadcast Titler 2	39.000,-
Clarity 16	25.500,-
Deluxe Paint 4.5 AGA	14.900,-
Final Copy II	16.900,-
IMAGE-FX V 1.5	29.000,-
Morph PLUS	29.000,-
PenPAL	5.900,-
REAL 3D V 2	78.900,-
SCALA MM210 Professional	35.500,-
TypeSmith	24.500,-
Vista Pro V 3.0	10.500,-
Wordworth 3.0 AGA	17.500,-

A hirdetésben szereplő termékek kínálatunknak csupán egy része!
A megadott árak az ÁFA-t NEM, de 12 hónap garanciát tartalmaznak!



THALYMPEX Co.
G.V.P. Distributor
1077 Budapest, Baross tér 16.
Tel/Fax: (1)1-414-414



OPTONET · 4026 Debrecen, Bethlen G. u. 43. · Tel: (36) 340-103
KISSAT Electronic · 1035 Bp., Velene u. 1/a. · Tel/Fax: (1) 188-7728

CORNELIUS

Commodore Computer Service

Amiga winchesterek, harddiskek A500/A600/A1200
40 MB - 13.900,- 60 MB - 16.900,- 80 MB - 22.990,-
120 MB - 24.990,- 170 MB - 28.990,- 210 MB - 31.000,-
250 MB - 35.900,- 340 MB - 39.900,-

A 2.5" és 3.5" winchesterek beépítése, installálással A1200/A600-ba A beszerelés megvárható!	3.500,- Ft
Coprocessor 32MHz/68881 - 28MHz/68882 beszereléssel	17.990,- Ft
AT-BUS winchester controller 0.5/2/4/8 MB memória bővítési lehetőséggel A1000/A500(+)-hoz, nagy adatátviteli sebesség	11.900,- Ft
AT-BUS winchester controller A1000/A500/A500+ -hoz	7.500,- Ft
KickStart átkapcsoló, hogy a többi program is fusson...	
A500+-on és A600-on, V1.3 ROM-mal	5.200,- Ft
A2000/A500-on V2.05 ROM-mal	6.200,- Ft
512 kB memória bővítő A500- és A500plus-hoz	3.500,- Ft
ParNet Amiga Network kábel 2 m, programmal	2.490,- Ft

Az ACOMP KFT. hivatalos szervize - beépítések garanciavesztés nélkül
Alapgépek, harddiskek, bővítők, kiegészítők bizományos értékesítése.
Az árak a 25 %-os ÁFÁ-t és az egy év garanciát tartalmazzák!
Commodore AMIGA számítógépek teljeskörű javítása.

Regiusz Kornél · Telefon csak nyitvatartási időben: 283-2507
Budapest XX., Ősz u. 10. · Nyitva: H, K: 14-19 Sz, Cs, P: 9-14

READ ONLY BT. & IRIDIUM COMPUTERS KFT.

Budapest IV., Külsőszilágyi út 116. · Tel.: 180-8347 · Fax.: 180-8419
BBS: 180-2000 (Posta IRCO részére)

Rövid határidővel vállaljuk adatai CD-ROM lemezre történő archiválását.
Adatait hozhatja: winchesteren (SCSI, AT BUS)
streamer kazettán (QIC 80)
floppy lemezen (1.2, 1.44 MB)
A felírható adatmennyiség 650, illetve 750 MB.

További darabok:	
2-5 db	6.000
6-10 db	5.500
11-20 db	5.000
21-34 db	4.500
35 db-tól	4.000

Master példány:

Forrás				
winchester	több winch.	streamer	floppy lemez	CD
7.500	8.000	10.000	12.000	6.000

Játék és felhasználói programok CD-ROM-on széles választékban kaphatók.
Mielőtt elfáradna hozzánk, kérjük egyeztessen telefonon.

CORDINES *Computer*

Üzlet: Budapest, XIII. ker. Szent István park 2.
Nyitva: H-P, 9-18-ig
Tel/Fax: (36 1) 1-401-443

Minőségi számítógépek, bővítések kedvező áron !

486DLC- 40, 128 kB C. 99.999,-
2 db Vesa Local Bus, Upgrade !
4 MB RAM, 1.2 MB floppy,
210 MB HDD, Trident 8900 512KB,
Axion Color SVGA monitor 0.28 dpi
101 g. billentyű, midi torony ház

486DX2- 50, 256 kB C. 123.960,-
2 db Vesa Local Bus, Upgrade !
4 MB RAM, 1.2 MB floppy,
250 MB HDD, Trident 8900 512 kB,
Axion Color SVGA monitor 0.28 dpi
101 g. billentyű, midi torony ház

386-os komplett számítógépek már 53.800 Ft-tól !

Egyéb bővítések :

SONY CD ROM, dupla sebes.	20.980,-
Sound Blaster pro, eredeti	12.680,-
Sound Blaster Pro 16 komp.	14.200,-
(tartozékok: mikrofon, fejhallgató)	
1.44 MB FDD	4.080,-
ULSI 387-40 cooprocessor	3.600,-

Winchester vásár :

40 MB, Epson	9.960,-
210 MB, Conner	22.600,-
245 MB, IBM	24.900,-
340 MB, Conner	31.980,-

Használt számítógépek adás-vétele is !

Széles áruválasztékkal várjuk kedves vevőinket üzletünkben . Jó parkolási lehetőség !
Kérje ingyenes, teljes árlistánkat telefonon ! Hívj, megéri !
A fenti árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák. Hardware garancia 1 év .

Apró  hirdetés

Hirdess!

Hirdetési tarifánk: 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek.
1399 Budapest, Pf. 701/ 765

Imagine könyv magyarul!

Megjelent a várva-várt magyar nyelvű Imagine könyv az amigás és PC-s Imagine rajongóknak és azoknak, akik meg szeretnének ismerkedni a programmal.
A 242 oldalas, gazdagon illusztrált kötet - részben színes oldalakon - megrendelhető a Kiadónál.
A könyv fogyasztói ára: 768,- Ft
Kapható még:
AMOS kézikönyv magyarul!
Ára: 330 Ft
Amiga felhasználók kézikönyve
Ára: 392 Ft
Érdeklődni lehet:
Arany Sándor
Tiszaföldvár Őszőlő, Fő u. 64.
Tel.: (06-56)-350-191/307 mell.

Keresek eladó DRAGON 32, vagy DRAGON 64 típusú számítógépet. Lehetőleg működőképeset!
7617 Pécs, Pf. 58
Tel.: 06-72/412-809

Amiga 500-as sok extrával 25.000 Ft-ért eladó.
Kapeller Tamás · Bp. X., Liget u. 35/a 6.em. 23-as ajtó (du 4-től).

Eladó Amiga 1200. Féléves + garancia + lemezek. Ár: 45.000Ft.
Érdeklődni: 1102 Bp., Liget u. 26. I. emelet 8. ajtó.

Gravis Ultrasound, PC hangkártya olcsón eladó!
Érd.: (96) 314-069

Eladó egy Sound Galaxy NX Pro hangkártya.
Tel.: 215-5800/178 15°°-ig.

Sinclair QL-t vennék!
Török Tibor · Tel.: 1411-695

Amiga 1200 lemezekkel eladó.
Tel.: 1-375-326, 14 órától.
Eladó fél éves A1200, 120 darab lemez 50.000Ft.
Érdeklődni: 06-49-341-122/16-39 mellék.

386SX 33 alaplap eladó 6.000 Ft.
Koltai Zalán. Tel.: 06-85-350-378

Eredeti IBM AT/386 SX/16 4 MB RAM, 1.44 meghajtó + slim line ház + 160 MB winchester + 6.0 DOS + sok játék + QEMM memóriakez. program eladó 50.000 Ft
Tel.: 1203-984

Sound Blaster 16 ASP hangkártya eladó. Original, garanciával.
Tel.: 275-0399 délután.

Eladó SEGA Mega Drive + 2 joy (egyik 6 gombos, auto- és turbofire-ral) + 2 kazetta + gyári garancia. Ár: 31.500 Ft v. 500 DM (alkudni lehet).
Jeney Barnabás
9500 Celldömölk, Akácfa u. 3.

Hi Lamerek! Ha elég egyorrúnak érzitek magatokat, akkor jelentkezzetek az ELITE BOYS-ba!!!
Cím: Hanula Zsolt
2600 Vác, Vasút u. 2.

Amiga 500 (egér, 1 MB) + 3.5" drive + 150 lemez + 2 db 100-as diskbox + EuroScart csatlakozó + joy + az 576 Kbyte három évfolyama + szakkönyvek olcsón eladók.
Kardos Tibor · 1146 Bp., Thököly út 43. I/18. vagy I/14. Egész nap.

A500-hoz 4 MB FASTRAM eladó. Érdeklődni a 06-52-322-755-ös telefonszámon lehet, az esti órákban.

Amiga 4000/30 4 MB RAM-mal, valamint original Amiga 1200-es (45.000 Ft) eladó. Kozák Zoltán · Tel.: (99)-332-623

Amiga 500 (Art) eladó, 1 MB Chip RAM (átkapcsolható), 286/16 PC kártyával és PC programokkal, Amiga PD programokkal és kiegészítőkkel. Tel: 251-2912
Hagyja meg saját, vagy munkahelyi számát, ahol vissza tudom hívni. Vidékiek is hívhatnak.

Eladó egy alig használt Amiga 1200. Ára 45.000 Ft.
Németi Ferenc
1182 Budapest, Nagyenyed u. 8/a.

Eladó egy szalagtesztelős Pioneer CT-447 új állapotú kazettás deck.
Tel.: 183-1573

A Demologiában bemutatott, valamint sok egyéb demo, slideshow, musicdisk, videodemo és lemezújság.
A lemezes tájékoztatóhoz szükséges: válaszboríték, bélyeg, valamint egy 3½"-es lemez.

SCOOPEX
PD COMPANY
1399 BP., Pf.: 701/103

PC ABC

Az alapok

A legfontosabb DOS parancsok bemutatásával folytatjuk az alapok ismertetését. Az elmúlt számban könyvtárak között lépkedtünk, és megnéztük a tartalmukat. Most a többi lemezkezelő paranccsal foglalkozunk.

Egyik meghajtóról a másikra, a nevének beírásával léphetünk át. A floppy drive nevei a:, illetve b: lehet. A winchesterek, illetve CD-ROM-ok nevei c:, d:, e: ... lehet. Tehát ha a floppyról a winchesterre lépünk át, akkor [**C**:]-t kell beírnunk. Alkönyvtárat az **MD** ÚTVONAL\NÉV paranccsal készíthetünk. Ha a c:\lajos könyvtárban vagyunk, és [md jatek]-ot írunk be, akkor annak c:\lajos\jatek könyvtár lesz az eredménye. Ha megadjuk a teljes útvonalat az új könyvtárig, akkor nem kell előbb odamennünk a könyvtárba, melyen belül akarjuk az új könyvtárat csinálni.

Ha meguntuk egyes alkönyvtárainkat, akkor az **RD** ÚTVONAL\KÖNYVTÁRNÉV paranccsal szabadulhatunk meg tőlük. Ha pl. beírjuk, hogy [rd c:\lajos\jatek], akkor ezzel rövid úton megszüntetjük a c:\lajos\jatek könyvtárat.

A **FORMAT** LEMEZEGYSÉGNÉV OPCIÓK paranccsal formatálhatunk lemezeket. Például floppyt a [format a:] paranccsal formázhatunk. A **/s** opcióval rendszerlemezt készíthetünk, ekkor megformatálja a rendszer a lemezt, majd rámásolja a rendszerfile-okat. A formatálással vigyázni kell, mert a lemez korábbi tartalma ezáltal elveszik! Miután a gép leformázta a lemezt, utoljára még kér egy maximum 11 karakteres nevet (label) a lemez számára. Miután ezt is beírtuk, kész lenne a lemezünk, formatálhatjuk a következőt.

File-okat másolni a **COPY** FORRÁSÚTVONAL\NÉV1 CÉLÚTVONAL\NÉV2 paranccsal tudunk. Például a jatek.com file-t floppyról a c:\lajos könyvtárba a [copy a:\jatek.com c:\lajos\jatek.com] parancs begépelésével tudjuk átmásolni. Ha egy könyvtárban található összes filet akarjuk egyszerre átmásolni, akkor a név1 helyett ***.***-t kell írnunk. A csillag, ún. joker karakter. Ezzel tudunk betűket helyettesíteni. Pl. ha csak a .txt kiterjesztésű file-okat akarjuk kilistázni, akkor azt a dir *.txt paranccsal tehetjük meg.

A **MOVE** parancs a copy parancshoz hasonlóan működik, csak egyúttal letörli az eredetit, tehát csak átmozgatja egy új helyre a file-okat. Pl. a [move a:*.* c:\lajos\jatek] beírásával a floppyról az összes file-t átmásolja a c:\lajos\jatek könyvtárba, és egyúttal letörli a floppyról őket.

A **TYPE** ÚTVONAL\FILENÉV paranccsal szöveges file-ok tartalmát olvashatjuk el (Pl. [Type c:\level.txt], ekkor kilistázza a level.txt nevű file-t). Ha hosszú a file, akkor a kiírást a Pause vagy CONTROL+C gombbal állíthatjuk meg, majd az Enter megnyomásával folytathatjuk a kiíratást.

A **DEL** ÚTVONAL\NÉV paranccsal törölhetjük a feleslegessé vált file-jainkat. Ha *.*-t használunk, akkor a program még rákérdez, hogy biztos le akarjuk-e őket törölni.

Egy könyvtárból feleslegesen letörölt file-okat az **UNDELETE** paranccsal tudjuk szerencsés esetben visszaállítani.

A dátumot a **DATE**, az időt a **TIME** parancsokkal állíthatjuk be a gép számára. A parancsok beírása után a gép megkér minket, hogy írjuk be az ő általa mutatott formában az időt.

A **CLS** paranccsal letöröltethetjük a képernyőt.

A **DISKCOPY** paranccsal lemezmásolatokat készíthetünk. Ha a gépen, melyen másolunk van két azonos kapacitású lemezegység, akkor a parancs a következően néz ki [DISKCOPY A: B:] Ha csak egy lemezegységgel rendelkezünk, akkor az előző parancs a következőképpen fest [DISKCOPY A: A:]

A lemezünknek a **LABEL** paranccsal adhatunk új, maximum 11 karakterből álló nevet. Lekérdezni pedig a **VOL** paranccsal tudjuk a lemez nevét.

Az **ECHO** paranccsal üzeneteket írathatunk ki a képernyőre. Pl. [echo hello] paranccsal kiírathatjuk a képernyőre a hello feliratot.

A legfontosabb rendszerfile-ok

1.A **COMMAND.COM** file a DOS parancsértelmezője. A feladata a DOS parancsok beolvasása, értelmezése, felismerése. Ez DOS verziónként más és más. Ezért ha lemezről indítjuk a rendszert és annak verziószáma más, mint a winchesteren lévőé, akkor a DOS rendszer a lemezen lévő COMMAND.COM-ot fogja keresni. A következő számban folytatjuk a rendszerfile-ok bemutatását.

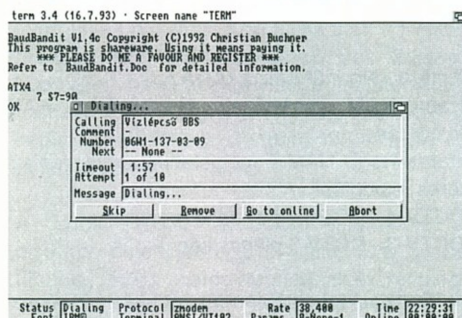
Charlie

PD ZÓNA

Term 3.4
A Terminál

"Nem tudtam megtalálni azt a telekommunikációs programot, mely kielégíti az igényeimet" - írja a program szerzője. És aztán egy hónapos munkájával megalkotta a sokak szerint legjobb Amigás telekommunikációs programot.

Az egyik és talán legjobb szolgáltatása, hogy a phonebook-on keresztül, minden nyilvántartott BBS-hez egyéni beállításokat (a soros port, a modem, a képernyő, a terminálemuláció stb.) rendelhetünk, melyekre automatikusan megtörténik az átváltás, amikor létrejön a kapcsolat. Az egyik nagyon hasznos szolgáltatás, hogy lehetőség van az Amiga és PC karakter kiosztás közti automatikus konverzióra is, azaz a begépelt ékezetes karakterek konverzió után kerülnek elküldésre.



A program egyes funkcióit külső library-ként valósították meg: XEM - terminál emulációk, XPR - file átviteli eljárások. A program rendelkezik ARexx interface-szel és on-line help-pel is, továbbá mellékelik hozzá a teljes C nyelvű forráskódot is.

A program giftware, azaz a szerző különféle ajándékok közül kér regisztrációként. Működéséhez OS2.0+ rendszerre van szükség. Létezik 68030-ra optimalizált változata is.

XPRZModem.lib 3.1
A javított

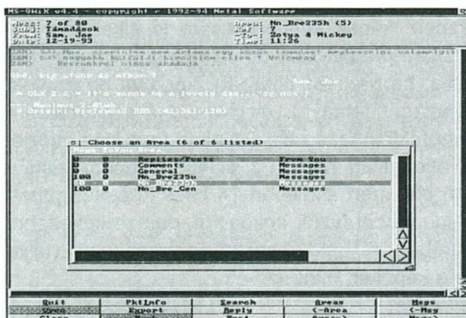
A Term használatakor problémát jelent, hogy a programhoz mellékelt xpr library-k közül a ZModem nem működik tökéletesen. Ez abban jelentkezik, hogy ok nélkül visszaveszi a blokk méretet. Ennek következtében csökken az átviteli sebesség.

A teljes forráskóddal és 4 változatban (OS1.3/2.0+, ill. 68000/68020+) terjesztett library használatakor a probléma már nem jelentkezik.

MS-QWiK v4.4
Levelezzünk!

A legtöbb BBS-en van valamilyen levelezés, ill. fórum. Azonban részben a telefonszámlák mérséklése és ezzel összefüggésben a BBS vonalainak jobb kihasználtsága érdekében nem on-line módon célszerű olvasni a leveleket, ill. üzeneteket. A BBS-ek egy része támogatja a levelezés letöltését QWK formátumban, melyet a BBS-ek szabványos levelezési formátumának is tekinthetünk.

A QWK reader programok általában lehetőséget adnak arra, hogy a felhasználó a letöltött levelezést (.qwk kiterjesztésű file) később, off-line módon olvassa és az egyes levelekre válaszoljon. Végül a megírt válaszokat megfelelően szervezve, feltölthető formátumot hozzon létre (.rep), melynek tartalmát a BBS levelezési software-e elhelyezi a megfelelő levelezési területen.



A program használatát egy kissé kényelmetlen (de feltétlenül szükséges) konfigurálásnak kell megelőznie, melynek során meg kell adni a .qwk, a .rep file-ok alkönyvtárát. Megválaszthatjuk a képernyő/szöveg, a gadgetek/ablakok, valamint a levelek fejlécének betűtípusát. Ugyancsak szükség van a használni kívánt tömörítő programok konfigurálására is (LhA, ZIP/UnZIP), azonban lehetőség van más tömörítő programok használatára is, de ekkor nekünk kell megadni azt is, hogy mi alapján azonosítható a tömörített file. És végül lehetőségünk van a tag line-ok hozzáadásának szabályozására.

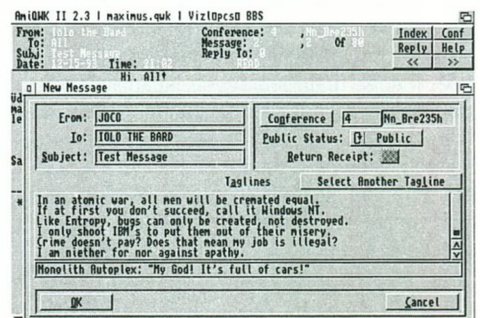
A válaszadáskor lehetőség van a saját megszokott editor használatára: a operációs rendszerhez tartozó ED és EDIT, ill. az ASDG CygnusEd program használatára, de lehetőség van más editor használatára is, de akkor nekünk kell kitalálni a szükséges paraméterezést.

A program használatához OS2.0+ rendszerre van szükség, regisztrációs díja $ 25. Negatívumként elmondhatjuk, hogy nem támogatja az ékezetes betűk konverzióját. Ha ékes magyar nyelven kívánunk válaszolni, akkor speciális keymap-re van szükségünk. A PC-8 kiosztással írt levelek olvashatók, ha rendelkezünk valamilyen PC-8 kiosztású karakterkészlettel (pl. ibm.font).

AmiQWK II V2.3
Levél, levél, levél...

Íme a következő QWK reader program. Ez is széleskörűen konfigurálható: négy tömörítő programot támogat (LHArc, ZIP, ZOO, ARC). Az editor kapcsolatban itt is alapkövetelmény, hogy indítás után ne kapcsolódjon le a CLI-ről. Lehetőség van választani, hogy asl, vagy reqtools.library-t kívánunk használni a file/font requesterekben.

Lehetséges a válaszok fejlécének szerkesztésére is, a válasz megírása előtt, után vagy akár mindkét esetben is. Lehetőségünk van a már megírt válaszaink közül törlésre is - a .rep csomagból, azaz még később is meggondolhatjuk magunkat, hogy elküldjük-e az adott választ.



A program shareware (regisztrációs díja $ 15), működéséhez OS2.0+ rendszert igényel. A regisztrálatlan verzió tag line-ában szerepel az, hogy nem regisztrált példány, ezzel próbálva a használóját regisztrálásra meggyőzni.

(JOCO)

IMAGINE rovat

Újra itt a szokásos Imagine rovat, amely rendhagyó módon nem a kedvenc ray-tracerünkről szól. Hogy ennek mi az oka? Nos az, hogy a programot részletesen leíró könyvem már régen megjelent, kapható, így akit bővebben érdekel a téma, próbálja ezt a művet megszerezni. Ez többféle módon is elérhető, legegyszerűbb, ha bemész egy számítástechnikai boltba, és megpróbálod megvásárolni. Előfordulhat, hogy épp ott nem kapható, de noszogasd őket, hátha beszerzik. Ha nem jársz sikerrel, próbálj meg egy másik boltot, ha ez sem nyerő, vagy eleve el akarod kerülni az utánajárást, küldj a címemre (ne a GURU-ba) 768 Ft-ot egy rózsaszín csekken és máris viszi a posta az áhított csomagot.

A könyv beszerzése annál is inkább ajánlott, mivel a továbbiakban itt a lap hasábjain csak olyan témákkal kívánok foglalkozni, amelyeket a könyvben nem írtam le. Ennyit az üzletpolitikáról.

Szemfülesek észrevehették, a könyv sorozatcíme, a Ray-tracing... megváltozott 3D grafika...-ra. Ez a változás az utolsó pillanatban jött létre, az indokolta, hogy a későbbiek során olyan programokkal is szeretnék a sorozatban foglalkozni, amelyek nem kifejezetten ray-tracerek, mint például a LightWave, vagy a 3D Studio. Ellentétben a rossz nyelvekkel, utóbbi programról akkor is elképzelhető egy könyv, ha nem jelenik meg Amigás átirata. Csak információ képpen, jelenleg a Real 3D-vel foglalkozom, de a megrendelésekkel még kíméljetek, nincs megjelenési határidő. Majd ha kész, szólok.

A reklám után jöjjön a cikk. Ha nem az Imagine-ről szól ez a rovat, akkor miről? A kérdés jogos, ebben a hónapban az animációk összefűzésére használatos programok között nézünk szét. Természetesen ez nem csak az Imagine rajongói számára lehet hasznos.

Gondolom sokan próbáltatok már animációt készíteni a létrehozott képekből. Erre maga a program is képes, a funkció jól is működik, de kényelmi szolgáltatásai hagynak némi kívánnivalót maguk után, legtöbben valamilyen külső programot használnak a feladat megoldására.

A legegyszerűbb program erre a célra Amigán, az 1989-ben kiadott Animation Station programcsomag AminBuild nevű utility-je, amely öt évesen is a legjobbak közé tartozik. Gyors, kényelmes, kicsi, megbízható. Egyetlen hátránya van, nem kezeli az AGA felbontásokat. (Nem csoda, '89 régen volt!) Mivel sokan vannak, akik az Amiga régebbi típusain dolgoznak, így nem érdektelen e program ismertetése, bár kezelése igen egyszerű. A 24 kbyte-os programot elindítva rövid időn belül előtűnik annak sajátos képernyője. A legnagyobb területet a file szelektor foglalja el. A rendszerben lévő egységek listája az alsó részben, középtájon lelhető fel. A kiírt neveket rendezhetjük ábécé, méret és dátum szerint.

Elsőként a készítendő animáció elérési útját és nevét kell megadni, ez bekerül a "**Destination anim**" input mezőbe. Ha később ezt meg akarod választani, az Add feliratú kapcsolóra kell klikkelni.

Az animáció nevének meghatározása után egyenként ki kell választani a képfájlokat, abban a sorrendben, ahogy az animban következnek. Ezek a nevek bekerülnek a jobb oldali listába. Ha a listán belülre akarsz képet beszúrni, ennek sincs akadálya, klikkelj arra a névre, amelyik után akarod az új képet beszúrni. Ez a név más színnel íródik ki, a következőnek kiválasztott kép ez után kerül be. Tévesen kiválasztott képet törölni a lista alatti **Remove** kapcsolóval lehet. Ez is a más színnel írt néven fejti ki hatását.

Ha kész a lista, a **Build** feliratú bizgentyű hatására indul meg az összefűzés, amely ANIM-5 típusú animációt hoz létre.

Bár a program maximum csak HAM6 képeket kezel, sokaknak hasznos lehet, főleg kisebb, kevés memóriával rendelkező Amigákon.

Jóval több szolgáltatást nyújt a Rend24 nevű shareware proggy, amellyel 24 bites IFF, Jpeg, vagy GIF képekből fűzhetünk ANIM-5 animációt, legfeljebb HAM8 felbontásban. A program egyébként tökéletesen kezeli az összes AGA felbontást, és nem csak animációk fűzésére, hanem képek konvertálására is alkalmas. Az általam próbált 1.05-ös változatnak van egy hibája, ha nem 24 bites IFF képeket használok inputként, lefagy. Elvileg át tudná ezeket alakítani feldolgozás előtt 24 bites formátumba, de gyakorlatilag nem. Ez a hiba azonban ritkán jön elő, mert általában 24 bites képeket generálok, abból fűzök animációt, persze kevesebb színben. A Rend24 sokkal szebben konvertálja le a képeket, mint az Imagine.

A Rend24 képes az animátor programmal együtt is működni, és megvárni minden egyes képkocka elkészültét.

A Rend24 a Workbench képernyőjén nyit magának egy ablakot és abban dolgozik. A forrásképeket sorozatfáljként kéri, vagyis minden képnek azonos névvel kell rendelkezni, végén egy sorszámmal. Ennek a sorszámnak nem kell föltétlen kiterjesztésnek lenni, de mindenképpen a fájlnév végén álljon. A "**Source Image Pattern**" input mezőbe kell beírni, vagy a **Choose** kapcsolóra klikkelve előhívott fájlszelektorban kiválasztani a fájlok törzsnevét, a számláló nélkül. Ha a számláló kiterjesztés, tégy a név végére egy pontot. A "**Source Frame Count**" a felhasználandó képkockák száma. A "**Start**" a kezdő kocka sorszáma, a "**Skip**" pedig a lépésköz. Utóbbi használatával készíthetünk például minden ötödik kocka felhasználásával anim preview-t. A **Source Frame Count**-ba 0-t írva egyenkénti képkonvertálásra nyílik mód.

Ha sorozatképeket konvertálunk, a célfájl neve és elérési útvonala kerül a "**Dest Picture Pattern**" input mezőbe, a számláló nélkül, azt a program automatikusan hozzáteszi. Ha a számlálót kiterjesztésként akarod használni, ne felejtsd le a pontot a név végéről!

A létrehozandó animáció nevét fogja tartalmazni a "**Dest Animation**" mező.

A "**Device**" feliratú cycle gadgettel lehet kiválasztani kész képeket, vagy animációt megjelenítő egység típusát. Ez az 1.05-ös változatban lehet:

Amiga - Normál Amiga (AGA is)
Hame HAM - HAM-E megjelenítőkártya, HAM felbontás
Hame Reg - HAM-E megjelenítőkártya, regiszteres felbontás
DCTV-4 - DCTV 4 plénes kép
DCTV-3 - DCTV 3 plénes kép

A "**Format**"-tal a képformátumot lehet kiválasztani, ami lehet:
Luma - Luminance konverzió
HAM8 - HAM8 felbontás, csak AGA-s gépen
HAM - HAM6 felbontás
Color - Normál regiszteres színes kép
Gray - Szürkeárnyalatos kép

```
ANIM-Build Version 1.0   © 1989 Cryogenic Software
Add pictures to list     Select Files
91-06-05 08:28:39   38468 atari                  pic.0001
94-02-03 20:45:46   46186 attack.pic             pic.0002
89-09-03 20:01:47   58770 CATINBOOT-16.lbm       pic.0003
93-04-15 13:29:55   51932 coffeepot              pic.0004
92-09-02 15:06:27  196412 compo1.iff             pic.0005
93-04-15 13:29:13   98606 cowboy                 pic.0006
94-03-01 20:18:07  155386 csakegyworkpic         pic.0007
94-04-02 08:18:52  201494 címlap.ham8
91-11-24 20:34:30   92176 CastleScan.pic
93-04-05 14:54:26   81358 dicepic
PATH DATA:Pic          DEVICE        SORT
FILE pic.0007          Parent  Root  Alpha
PATTERN *              DATA    WORK  Size
Build  Cancel  Last Dir  DF0:  SYS3  Date
Destination ANIM : data:anims/Explode.anim5   ADD   Remove
```

A színek számát a "**Col**" cyle gadgettel lehet beállítani. DCTV és Hame módokban ez mindig állandó, HAM8 és HAM módokban pedig a bázisszínek számát jelenti, tehát 16, vagy 64 lehet. A többi módokban csak olyan kombinációt lehet választani, amit a gép videohardvere megenged. (Pl. A500-n nincs 256 szín.)

Az "**Mntr**" gadget a megjelenítő monitor típusáért felelős, a rendszerbe felvettek közül lehet választani. A Default az éppen aktuálisat jelenti.
A "**Hor**" a vízszintes felbontás, Lores, Hires, vagy SuperHires.
A "**Ver**" a függőleges felbontás, Lace, vagy No Lace.

Ennyit a cycle gadgetekről, most következik az alattuk lévő néhány kapcsoló leírása.

Az "**Auto Mode**" bekapcsolása után a program automatikusan választja ki a megjelenítő monitor típusát és a felbontásokat. Célszerű használni, így nem következhet be, hogy 640-es képet Lores-ben ment ki a program.

A "**High Qality**" DCTV és Hame módokban hatásos, segítségével jobb minőségű lesz a renderelt kép. Fontos, hogy a DCTV módban használva, mindig 4 plénes kép készül, függetlenül a beállítottól.

A következő kapcsoló, a "**Run Convert**" nagyon ritkán használt. Kipipálása után a Rend24 megpróbálja futtatni a Black Belt Systems "**Convert**" nevű képkonverterét minden input frame-n. Ez a program rengeteg féle 24 bites képformátumból tud standard IFF24 bites képeket készíteni.

A "**Lock Palette**" gondolom egyértelmű, az első kép palettáját fogja alkalmazni az összes többire. Főleg Hame formátumban hasznos, vagy ha olyan lejátszó számára készül az animáció, amely nem tud palettát váltani a framek között.

Az "**Ordered Dither**" csak Grayscale képek és animációk készítésekor fejti ki hatását, akkor azonban nagyon hasznos. Képes csökkenteni az animáció méretét, növelni a lejátszás sebességét. Ja, és sokkal szebbek vele a képek.

Az "**F/S**" kapcsoló a Floyd-Steinberg féle dithering eljárást kapcsolja be. Ez csökkenti a képhez szükséges színek számát, sokkal szebb lesz tőle a renderelt kép. Hátrányára írható, hogy növeli a rendering időt és az animáció méretét, ráadásul lassabb lesz a lejátszás. Önálló képkockák készítésekor mindenképpen hasznos.

A "**Double Width**" a 384 pixelnél keskenyebb képek szélességét duplázza meg. Lores képek DCTV formátumba történő alakításakor mindenképpen hasznos.

A "**Halve Width**" Az előző fordítottja, a 768 pixelnél szélesebb képeket nyomja össze felére. Kezeli a Hires és Lores módokat, ezért Hires képek Lores-be alakításához ideális.

A "**Halve Height**" a 240 pixelnél magasabb képeket felezi függőlegesen. Lace képek No Lace-be alakításához használható.

A "**Rotate 90 Degrees**" a képeket 90 fokkal elforgatja az óra járásával ellenkezően.

Az "**NTSC Limit**" a képek fényességét konvertálja az NTSC korlátoknak megfelelőre. Hogy ez mit jelent, nem tudom, ez van a dokumentációban.

A "**Delete Source's**" hatására a forrás képeket feldolgozásuk után törli, kímélve a háttérkapacitást. A törlés csak a feldolgozott kép biztonságos és hibátlan kimentése után megy végbe. Használata csak akkor javallt, ha szükség van a helyre, mert például egy animációfűzés közbeni áramszünet miatt újra kell generálni a képeket.

A "**Hide Conversion**" hatására nem mutatja meg konvertálás közben a képeket. Ez gyorsít valamit az eljáráson.

A "**Don't Pause**" kikapcsolja azt a tulajdonságát a Rend24-nek, hogy minden kép átkonvertálása után vár egy egérklikket. Ha ezt kiiktatod, a konvertálás folyamatos lesz.

A "**Wait for Source's**" kapcsolót kiikszelve a program megvárja, míg a soron következő kép elkészül. Például az Imagine generálásával együtt elindítva, rögtön készülhet az animáció. A Delete Source's-zel kombinálva egészen kis háttérkapacitás esetén is lehet 24 bites képekből animációt készíteni.

A "**Ping-Pong Anim**" hatására olyan animáció készül, amely oda-vissza játszódik le. Ezt úgy éri el a program, hogy minden képkockát kétszer tesz be az animációba, egyszer előre haladva, egyszer vissza. Ennek eredményeként az anim mérete kétszeres lesz.

A "**No Loop Frames**"-t kipipálva elérhetjük, hogy ne tegyen a program az animáció végére loop kockákat, azaz ne ismételhető animációt hozzon létre.

A program képes megváltoztatni a képek méretét is. Az új méret kerül az X és Y input mezőkbe. Ha nem akarod megváltoztatni az eredeti méretet, mindkét mezőbe írj 0-t.

Ha mindent beállítottál, a "**Begin Conversion**"-nal kezdődhet a móka, s kacagás.

A teljesség kedvéért nézzük meg a program kis számú menüpontjai is. Két menüt találunk, a Setings első három pontjával az alap elérési útjait állíthatjuk be a forrás és célképeknek, valamint az animációnak. A Save Settings kimenti a beállításokat, következőben ezekkel indul a program.

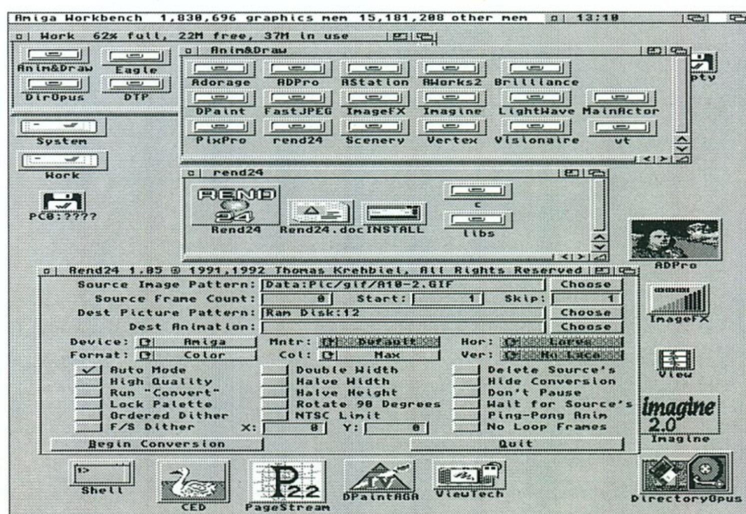
Az Utility menüben egy képnéző és egy animációnéző funkciót találunk.

Nos ennyi, ajánlom mindenkinek ezt a programot, mert minden Amiga formátumra tud konvertálni, gyors, kényelmes, megbízható és kis helyet foglal. A Rend24 nem csak Workbenchből használható, hanem CLI-ből is, ez azonban jóval kényelmetlenebb megoldás, ezért most eltekintek az ismertetésétől. Ha valakit bővebben érdekel a téma, böngéssze át a programhoz mellékelt leírást.

Szóljunk egy pár szót a PC tulajdonosoknak is. E géptípus lelkivilágát nem ismerem túlságosan, nem tudom melyik a legkedveltebb animációfűző program ezen a platformon. Legtöbb ismerősöm az Imagine saját animációfűzési lehetőségét használja. Egy sűrűn előforduló hibára azonban felhívnám a figyelmet. A 640×480-as képekből fűzött animációknak csak a középső 320×200-as részét mutatja a lejátszó.
Az ebből eredő akut fejfájások kiküszöbölésére több módszer kínálkozik:
- 2 szem Antineuralgika, kevés vízzel. A hatás fél órán belül jelentkezik.
- Súlyos esetben próbáld meg az animációt nem FLI-ben, hanem FLC-ben összefűzni, mert az FLI formátum csak 320×200-képeket tud kezelni. (Hogy az összefűző miért készít mégis a 640-es képekből FLI animációt, ahelyett, hogy erre figyelmeztetne, nem tudom.)
- A harmadik megoldás a legtökéletesebb, de félek a PC tulajdonosok megharagszanak, ha azt tanácsolom nekik, vegyenek egy jobb számítógépet. Mondjuk egy Amigát.

Ennyi jutott mára. Egy hónap múlva találkozunk, addig is olvasgassátok szorgalmasan a könyvemet, és készítsetek szép képeket, animációkat.

Aurum

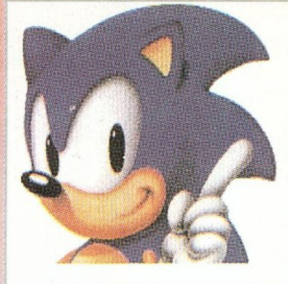


A GURU Magazin céges és magán terjesztőket keres vidéken!

Számítástechnikai üzletek, egyéb boltok és magán személyek jelentkezését várjuk a 183-72-99-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

SEGA rovat

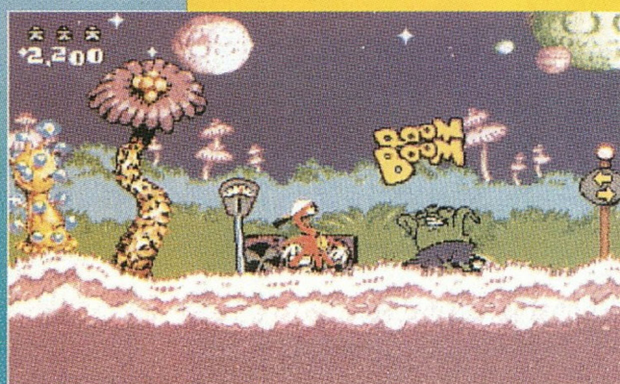


TOEJAM AND EARL 2





Na tessék, már megint itt vannak. Két régi haver a messzi múltból: a nyakigláb háromlábú Toejam és a nem túl könnyed Fatboy stílusú Earl. Két töktutti rapper, akik az előző részben kissé bárgyú módon keresték a földhajótörést szenvedett űrhajójuk szétszóródott darabjait. Gondolom végre megtalálták az utolsó hiányzót is, mert mint láthatjuk, a mindenhol rossz de máshol sem jobb elv alapján hazatértek. A Funkotron kedves - kissé zajos - bolygó volt, szép fákkal, folyókkal, hegyekkel, élőlényekkel és dübörgő rapzenével, mindaddig amíg egy pályát tévesztett űrhajó el nem árasztotta földiekkel. Akik, mint tudjuk nem túl megértők, nehezen kezelhetők, bomlasztók, zeneileg igencsak képzetlenek (többek között alig ismerik az igazi rap és funky zenét.) A földiek megszállását a funktroniak eleinte csak érdeklődéssel szemlélték, ugyanis ők még soha sem látták seprűn lovagoló anyóst, mindent lefényképező turistákat, copfos - szeplős - szőke- fogszabályzós csitriket, tiszteletlen, paradicsommal dobáló kamaszokat, dagadt, kutyás nőket, mindent feltúró földmunkásokat, repülő szőnyegen repkedő kamikazékat, azaz kamikacsákat. Aztán a derék funktroniak rájöttek, hogy ez több mint rossz nekik és leadták a drótot hőseinknek. Sok pálya, könnyű irányíthatóság, jó zene és poénhegyek jellemzik az egész játékot. Külön jó, hogy minden második pálya végén jelszót kapunk, amivel a későbbiekben folytathatjuk az egészet. A játék maga egyszerűnek tűnik. Sétálni és elkapkodni a földieket, akik eléggé el nem ítélhető módon paradicsommal dobálnak, bele vakuznak a szemünkbe, megharapnak, rálépnek a lábunkra ... Ezektől a földi gesztusoktól (Gesztisektől) az energiánk rohamosan fogyhat. Védekező eszközeink poharak, amikkel meg kell dobálni a földieket és mikor beszorultak, akkor fel kell venni őket. A földiek száma pályáról pályára változik. Sétálgatás közben ne felejtsük el megnézni a fákat, bokrokat, mert földlakókon kívül ajándékot is rejthetnek, amikkel kissé egyszerűbb lesz amúgy reménytelen küzdelmünk. Az ajándékok sokrétűsége igencsak megmozgathatta az alkotók fantáziáját: van itt Funky vákuum, amivel helyes kis porszívóvá válhatunk és beszippanthatjuk a csúnya földieket, vagy találhatunk éppen pénzt, amit majd parkolóórákba kell bedobnunk. Néha egy varázsajtón keresztül bejuthatunk a bonus pályára, ahol pontok, ajándékok várnak ránk. Persze van amikor a fákon kuka, használt autógumi, vasgolyó van, ami igencsak egészségtelen ha a fejünkre pottyan. Mindent összevetve igazán jó GAME. Izgalmas, poénos, szép és órákig játszható.

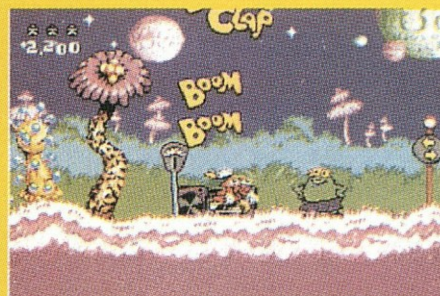


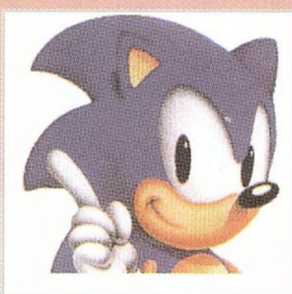




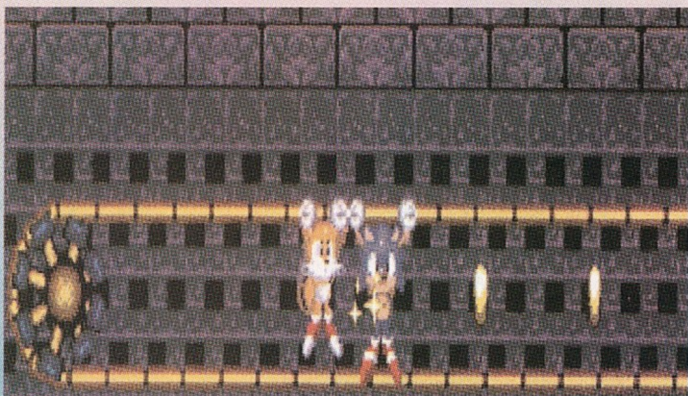
- BOEKE -







SONIC 3



Ha közeledni látsz egy piros cipős kék sündisznót, rögtön tudod, ki Ő, igaz? Nem kell bemutatnom eme igen ismert személyiséget, hiszen a SONIC 1 és SONIC 2 a világ minden részén nagy sikereket ért el. JÓL HALLOTTÁTOK! ITT A SONIC 3! Én személy szerint attól tartottam, hogy csalódni fogok benne, hiszen előfordul, hogy a folytatás kevésbé sikerül jól. Ahogy játszani kezdtem, rá kellett döbbennem, a SONIC-őrület fokozódni fog (Mert: Unod a banánt? Válaszd a SONIC-ot!!!). Ez egy nagy játék! Ha lehet, még nagyobb mint a SONIC 2. Tele újdonságokkal és meglepetésekkel. Ha a LE és a 'B' gombot nyomod meg egyszerre, magad is meg fogsz lepődni mekkora erőre tehetsz szert. Lövöldöző teknősökkel, különböző szúrós, tüskés tárgyakkal, sőt még hernyókkal és csigákkal is találkozhatsz. Persze ez még nem minden. A lábad alatt leomlik a talaj, s ha nem vagy elég gyors, lepottyansz. Ne lepődj meg, ha váratlanul bombákat dobálnak rád, inkább fuss ahogy csak bírsz! A Hidrocity Zone is szép meglepetésekkel szolgál. Szegény SONIC, miután nem kopoltyús lény, a víz alatt levegőt kell vennie. Ezt a kis légbuborékokból megteheted. De ha szerzel magadnak egy jó nagy speciális buborékot, abban sokáig kihúzhatod. Ha még mindig nem fulladtál meg, elindul mögötted a fal, és elég sok ügyességre és gyorsaságra lesz szükséged, hogy ne lapítson össze. A játék során különféle áramlatokba (levegő, víz) kerülsz, melyek ha akarod, ha nem, magukkal sodornak. Bizonyára Te is szoktál a játszótéren a csúszdán visszafelé közlekedni. Sonic is ezt tenné, de nem sikerül neki. Szerencsére egy segítő kéz feljuttatja. A Márvány Kertben kék kerekeket találsz, melyek forgatásával csodákra vagy képes. A Karneváli Éjszaka is óriási élmény lesz, majd meglátod! Ha netán túlságosan belemelegednél, a következő pálya (Icecap Zone) bizonyára gyorsan le fog hűteni. Snow-boarddal száguldozol a havas lejtőkön egészen a kilövő központig (Launch Base - ez a hatodik, egyben utolsó pálya), ahol szembe kell szállnod Knuckles-szel és Dr. Robotnikkal. Itt ér véget ez a nagylendületű, izgalmas, mesés játék.

No-Mi?

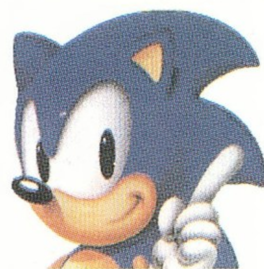








SEGA rovat









I. SEGA VERSENY 1994.

Ez év márciusában rendezték meg az első országos SEGA versenyt. Mindenki indulhatott aki elmúlt 8 éves, de nem töltötte be a 15. életévét. A verseny napján már 9 órától nagy tömeg állt az ajtók előtt. 10 órakor kezdetét vette a verseny. Minden induló egy-egy Mega Drive elé leülve harcolt az idővel, a pontokkal és természetesen egymással. Kicsik és nagyok hatalmas igyekezettel nyomkodták a kontrollpadokat, hiszen az első díj egy SEGA MEGA DRIVE volt. Szükségük is volt a kitartásra, mivel a Cool Spot játék néha okozott némi fejfájást nekik. Az összes versenyző SONIC figurás pólót, jelvényt, posztert kapott ajándékba. A verseny felénél már eldőlt, hogy aki nem éri el a 100.000 feletti pontszámot, már nem sok esélye marad a győzelemre. Ahogy múlt az idő, úgy születtek az újabbnál újabb rekordpontszámok, és sajnos egyre többen estek ki a versenyből. A győztes 290.000 feletti pontszámmal nyerte meg a fődíjat, és vehette át nyereményét. A második és harmadik helyezettek kazettákat kaptak ajándékba. Az egész verseny jó hangulatban zajlott, reméljük lesz még folytatása. *-Tom-*







TOP LISTA

Mega Drive

1. Sonic 3
2. Ethernal Champion
3. Hounting
4. Cool Spot
5. Terminator 2
6. Mortal Combat
7. Ferrari Grand Prix C.
8. The Ottifants
9. Winter Olympics
10. NBA Jam

Master System

1. Robocop Vs Terminator
2. Sonic Chaos
3. Chuck Rock
4. Street Of Rage
5. GP Raiders
6. Asterix
7. Jungle Book
8. Olympic Gold
9. G-LOC
10. Double Dragon

Game Gear

1. Desert Strike
2. Asterix
3. Sonic Chaos
4. Robocop Vs Terminator
5. Taz Mania
6. The Ottifants
7. Ecco The Dolphin
8. Chucl Rock
9. Alien 3
10. Jungle Book

Mega-CD

1. Ground Zero Texas
2. Hook
3. Sewer Shark
4. Jaguar JX220
5. Final Fight
6. Prince Of Persia
7. Sonic CD
8. Ecco The Dolphin
9. Batman Returns
10. Time Gal

E havi Toplistánk nem jött volna létre, ha nincs -Sam-!

TIPPEK TRÜKKÖK

PRINCE OF PERSIA (MS):
A 11. pálya kódja: QIJLGI
A 12. pálya kódja: TKIOIR
A végső összecsapás kódja: ODFICQ
A hercegnő: PDCICO

TERMINATOR (MS): Pályaválasztás: Amikor megjelenik a TERMINATOR felirat a képernyőn, nyomjuk meg a 2-es gombot és tartsuk így. Most nyomjuk meg mellé az 1-es gombot. Ekkor a képernyő fekete színű lesz egy pár másodpercig. Ameddig fekete a kép, nyomjuk meg sorban: BAL, BAL, FEL, FEL, JOBB, JOBB, LE, LE. Most két nulla jelenik meg a képen. Állítsuk be a pálya számát és START.

JAMES POND 2 (MD): Pályaválasztás: amikor megjelenik a képernyőn a PRESS START felirat, nyomjuk meg egyszerre LE, BAL, A, C, START

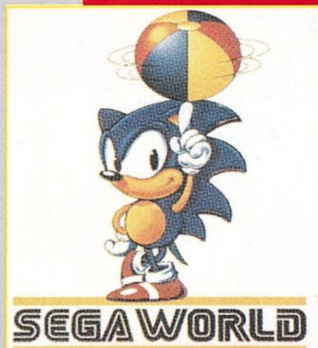
DESTERT STRIKE (MD): Pályakódok: 2. pálya BQJRAEF • 3. pálya TLJKOAP • 4. pálya WTEOVJP

SEWER SHARK (MD/CD): Amikor elérjük az EXTERMINATOR szintet (ezt onnan tudhatjuk, hogy a kövér kopasz spagettit zabáló férfiú a barátnőjével kirohan a strandra táncolni) és véletlenül felrobbanunk, nyomjuk meg az A, C és START gombokat egyszerre. Ilyenkor innen folytathatjuk a patkányok, denevérek, skorpiók és még számos fajtájú lények lövöldözését.

NOVOTRADE 2C Kft.

SEGA

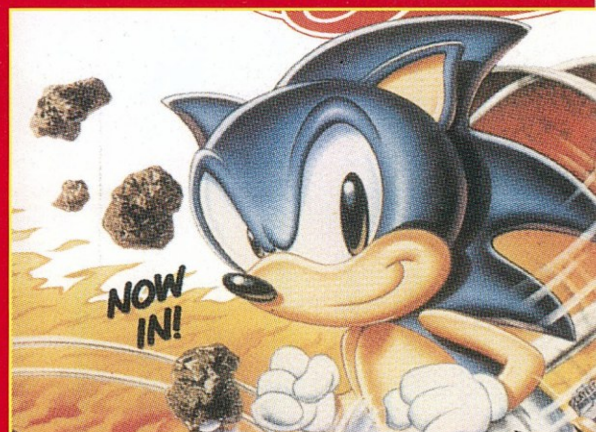
Mega Drive	23.400 Ft
kazetták	3.250-12.750 Ft
Master System	11.500 Ft
kazetták	2.450-8.500 Ft
Game Gear	17.400 Ft
kazetták	2.660-8.500 Ft
Control Pad (Mega D.)	2.990 Ft
Control Pad (Master S.)	1.600 Ft



2C Kft.
Novotrade

ATARI

520 STFM számítógép	19.990 Ft
Monochrome monitor	19.990 Ft
SF314 külső floppy ST-hez	9.990 Ft
Lynx II	11.990 Ft
Lynx játékok	2.450-4.500 Ft
7800-as videójáték	5.990 Ft



Kiegészítők

Disk boxok	99-990 Ft
Floppy lemezek	350-2.000 Ft
Floppy Cleaner	180 Ft
Printerpapír tépő	370 Ft
Monitor Filterek	700-1400 Ft



Áraink az ÁFA-t tartalmazzák!

Viszonteladóknak árkedvezményt biztosítunk!
1136 Budapest, Balzac u. 35.
Tel.: 140-2954 Fax: 131-5933

Számítógépek
TV-játékok
Szakkönyvek
Szoftverek
Kiegészítők





ACOMP

Commodore Amiga 600	34990 Ft
Commodore Amiga 1200	52990 Ft
Commodore Amiga 1200 Desktop D.	59990 Ft
Commodore Amiga CD^{32}	39990 Ft
Commodore Amiga 2000	39990 Ft
A600/1200-hoz 40 MB HD kábellel	21990 Ft
60 MB HD kábellel	24990 Ft
80 MB HD kábellel	28990 Ft
120 MB HD kábellel	36990 Ft
Commodore Amiga 4000 /040-40MHz/6MB/0MB	☎
Commodore Amiga 4000 /040-25MHz/6MB/0MB	309000 Ft
Commodore Amiga 4000 /030-25MHz/4MB/0MB	169000 Ft
+ 4 MByte RAM modul	27990 Ft
Commodore 1942 multisync monitor	59990 Ft
Commodore 1084s monitor	35990 Ft
Commodore 1085s monitor	35990 Ft
Commodore A-520 TV-Modulator	6990 Ft
Commodore C-64 TERMINATOR Set Datasette-tel	14990 Ft / 15990 Ft
Commodore datasette	2990 Ft
SEGA Megadrive + 2 pad + 4 játék	23990 Ft
SEGA Megadrive + 1 pad + 1 játék	15990 Ft
SEGA MegaCD II. + 3 CD játék	51990 Ft
SEGA MegaCD II. + Road Avenger	41990 Ft
SEGA Game Gear + Columns	12990 Ft
512 kB órás memóriabővítő	4990 Ft
1.0 MB órás chip bővítő A600-ba	7990 Ft
RAM nélküli órás fast bővítő A1200-ba	11990 Ft
1.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	16990 Ft
2.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	23990 Ft
4.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	37990 Ft
8.0 MB-os órás fast bővítő A1200-ba	62990 Ft
2.0 MB PCMCIA bővítő (A600, A1200)	19990 Ft

Mouse Pad	290 Ft
Noris MB 80 3.5" lemeztartó	490 Ft
Noris DB 100 5.25" lemeztartó	490 Ft
Noris porvédő Amiga 600	990 Ft
Noris porvédő C-64 II	790 Ft
Noris Porvédő C-64 I-hez	150 Ft
Noris üveg 14" földelhető monitorfilter	1290 Ft
Soundblaster Pro-2 Deluxe hangkártya	13900 Ft
Soundblaster 16 ASP Deluxe	29900 Ft
Amiga Magazin friss számai (német)	490 Ft
Power Play friss számai (német)	490 Ft
Beyond the Minds Eye (computer animáció)	3000 Ft
Amiga - EuroScart kábel	1290 Ft
NoName 3.5" DSDD lemez	550 Ft
NoName 3.5" DSHD lemez	790 Ft
NoName 5.25" DSDD lemez (BULK)	200 Ft
BASF 5.25" DSHD lemez	790 Ft
Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1390 Ft
Wonderline 5.25" DSHD lemez	490 Ft
Polaroid 3.5" DSDD lemez	690 Ft
Polaroid 5.25" DSDD lemez	450 Ft
Polaroid 3.5" DSHD lemez	1190 Ft
Profex 3.5" DSDD lemez (11 db/form)	690 Ft
Profex 3.5" DSHD lemez (11 db/form)	990 Ft
Profex 5.25" DSHD lemez (11 db/form)	390 Ft
Action Replay MK VI Pro (C64) + könyv	5900 Ft
Commodore 64 midi - szoftverrel	6500 Ft
Swifty Amiga/Atari mouse (3 gombos)	2500 Ft
Mouse-Joystick automatikus kiválasztó	2500 Ft
Real Time Clock Amiga 1200-hoz	2500 Ft
Midi Amiga Interface	3500 Ft
Handyscanner (fekete-fehér) Amigához	17990 Ft
Stereo hangdigitalizáló Amigához	6990 Ft
Trackball Amigához	3500 Ft
Rockey Advanced Video Keying for A.	24900 Ft

Sound Enhancer Amigához	3500 Ft
1.76 MB HD Amiga külső drive (OS2+)	16990 Ft
3.5" Amiga slim külső drive	9990 Ft
2.5" - 2.5" Hard disk kábel	2990 Ft
G.V.P. A4000-040/40/4	259000 Ft
G.V.P. G-Lock genlock S-VHS	59900 Ft
G.V.P. A1230-II/50/00/4 + DPP - II	119900 Ft
G.V.P. A1291 SCSI Option	14900 Ft
G.V.P. Impact Vision 24 / CT-PAL	198900 Ft
Joystickok	
Quickshot QS - 113 IBM	1190 Ft
Quickshot QS - 123 Warrior IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 151 Aviator5 IBM	3790 Ft
Quickshot QS - 172 Rayder5 IBM	1750 Ft
Quickshot QS - 189 Python5 IBM	1390 Ft
Quickshot QS - 191 Starfighter5	1290 Ft
Quickshot QS - 101 I.	550 Ft
Quickshot QS - 111A II. Turbo mikrok.	990 Ft
Quickshot QS - 130F Python1	1190 Ft
Quickshot QS - 137F Python1M mikrok.	1290 Ft
Quickshot QS - 155 Aviator1 mikrok.	2890 Ft
Quickshot QS - 128 Maverick1	1490 Ft
Quickshot QS - 149 Intruder1	2690 Ft
Quickshot QS - 146 Intruder5	2990 Ft
Quickshot QS - 130N Python2 Nintendo	990 Ft
Dynamics Competition Pro 5000	1190 Ft
Dynamics Competition Pro IBM	3990 Ft
Dynamics Competition Pro 5000 Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Star Mini	2190 Ft
Dynamics Competition Special Mini	1690 Ft
Dynamics Competition Transp. Mini	1690 Ft

SEGA MEGADRIVE
SEGA MEGA CD II
GAME GEAR
JÁTÉKOK

Árak: 2990 - 8990 Ft

Commodore CD^{32} játékok:

Már több mint 50 különböző játék!
Pl.: Microcosm, Chaos Engine, Alien Breed, Elite 2
Árak: 2990 - 8990 Ft

1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel.: 156-6790, Fax.: 251-2385
1135 Budapest, Szent László út 74/a (volt Mautner Sándor) Tel.: 149-6165, Fax.: 251-2385
1191 Budapest, Katica utca 9., Tel.: 280-4267, Fax.: 177-9419
Nyitvatartás: hétfőtől péntekig 9-17, szombaton 9-13
Áraink az 1 év garanciát és az ÁFÁ-t tartalmazzák! • Áraink mindenkori változtatásának a jogát fenntartjuk!

HÍREK

CD1200
Hamarosan kapható

A GURU lapjain már többször hírt adtunk a Commodore által fejlesztés alatt álló CD-ROM meghajtóról, amely teljesen kompatibilissé az Amiga 1200-t a CD³²-vel. Nos végre bemutatták a bővítést, amely a CD1200-as nevet kapta. Megjelenésre kísértetiesen hasonlít a CD³² egyik felére, amúgy ugyanaz a dupla sebességű multisession meghajtó van benne mint a konzolban. Igen, a hírek szerint benne van az Akiko nevű speciális lapka is, amely a chunky->planar konverziót is végzi. A kevésbé jó hírek: a bemutatott prototípus az 1200-as alsó bővítőhelyére csatlakozik, így sem turbokártyának, sem memóriabővítésnek sem egyébnek nincsen helye a CD1200 mellett. Sajnálatos módon a CD³²-höz sokat reklámozott MPEG modult sem használhatjuk 1200-asunkhoz. Mindezekből úgy tűnik a Commodore a CD³² eladásokat akarja inkább erősíteni, és nem kockáztatja azt az 1200-as javára.



A CD1200 németországi ára 500 DM körül várható.

CyberStorm
A leggyorsabb?

Az Advanced Systems&Software sem tétlenkedett az elmúlt időszakban és elkészítette Cyberstorm nevű moduláris turbokártyáját az A4000-es gépekhez. Csakúgy mint a sokat emlegetett GVP kártya, ez is a processzor slot-ba csatlakozik. A CPU 40 MHz-es 68040-es vagy 60 MHz-es 68060-as lehet. Későbbi bővítésként RAM modult (max. 128 MB), külső Cache modult vagy ún. Kommunikációs modult kapcsolhatunk a CyberStorm-hoz. Ez utóbbin egy Fast-SCSI-II-es, egy Ethernet vezérlő és egy soros port található. A 40 MHz-es 68040-es alapváltozat ára 2000 DM, a 60 MHz-es 060-asé pedig 3000 DM körül várható.

További információk:
Advanced Systems&Software
Homburger Landstr. 412
60433 Frankfurt
Tel.: (069)548-130
Fax : (069)548-1845

PPaint 4.0
Másképpen

A Cloanto népszerű, alacsony árú rajzolóprogramja a Personal Paint röviden PPaint új köntöst kapott. A 4.0-ás verziószámú kiadás egy fontos dologban és néhány apróságban különbözik elődjétől. A lényeges változás: RTG, azaz átirányítható grafika. A rajzolóprogram képes különböző grafikus kártyákon megjeleníteni képernyőjét, többek között a népszerű Retina kártyán.

TBC-Enhancer
Jóképű

A TBC-Enhancer a nagy nevű Electronic Design legújabb produkciója. Mint a videós szakemberek a névből is sejthetik ez nem más mint egy Time Base Corrector, amely composite és S-VHS jelek minőségének javítására használható. A szerkezet digitális 4:2:2 formátumban dolgozik, szabályozható a világosság, szín, kontraszt. Külső vagy belső szinkronjelről működtethető, állítható a Horizontális fázis, külső szinkron esetén a Subcarrier fázis is.
Későbbi bővítések számára 6 szabad hely található a TBC-Enhancer-ben. A composit és S-VHS bemenetek mellett



composite, S-VHS, RGB és YUV kimenetek között választhatunk.
A TBC-Enhancer 1994 nyarától lesz kapható, ára 1500 DM körül várható.
electronic design
Detmold str. 2.
80935 München
Tel.: (089)351-5018

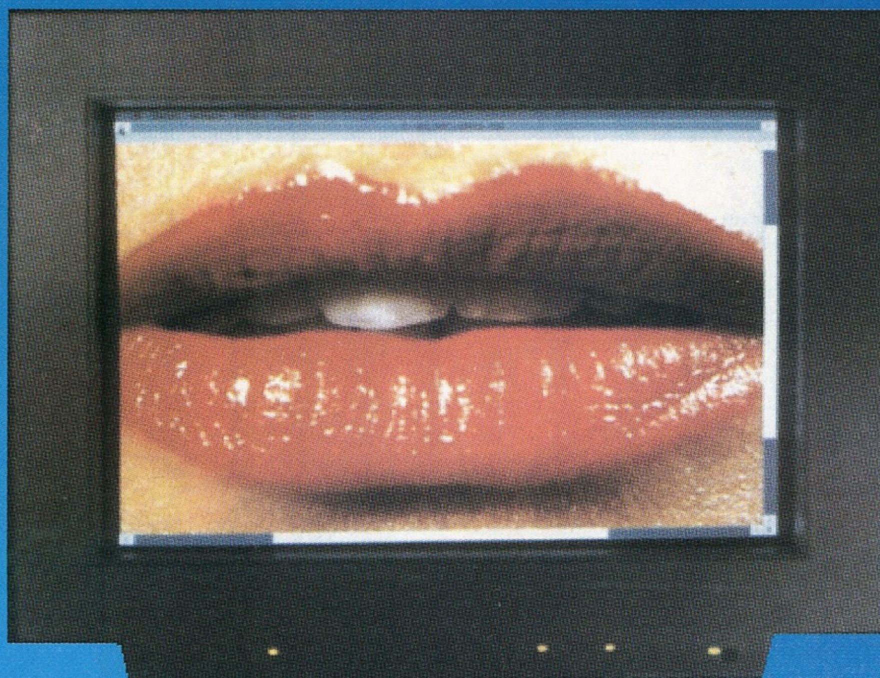
XPert
helyett más

A német X-Pert Computer Services anyagi jellegű okok miatt átadta a népszerű Merlin grafikus kártyájának fejlesztését egy ProDev nevezetű cégnek. Ezek után a ProDev foglalkozik a Merlin-nel, és arra kérnek minden Merlin felhasználót, hogy jelentkezzenek náluk levélben a kártya számával együtt regisztrációs célból. A számot a HRCardInfo program írja ki, amelyet a kártyához mellékeltek.

A ProDev hamarosan kiadja az Intuition Emulator teljesen újraírt változatát, valamint az átdolgozott működtető HR könyvtárakat. Az X-Calibur digitalizálómodulhoz is teljesen új szoftver készül, valamint egy új videomodul hardver is úton van amely képes lesz genlock funkciót is ellátni. A Merlin következő változata a ProDev jóvoltából immár teljesen kompatibilis lesz a Zorro III-as busszal is.

A cím:
ProDev
Marcel Jantz
PF 4
54597 LüneBach
Germany

Marinov 'Gaborca' Gábor



Bevezető

Mindenkit szeretettel üdvözlök az Atari oldalak hasábjain, It's Monty Python's Fly... (Gyerekek, ez meg mit keres itt!? - a szerk.) SHOWTIME! Hála imáitoknak, épségben megérkeztünk a CeBIT-ről, itt a különleges alkalom, hogy Works-öt ragadjak és megírjam az élményeimet, tehát az elkövetkezendő 2 (azaz egy és fél) oldalon a CeBIT-ről olvashattok a káosz szemszögéből *(Hé, ez mi volt? - Lord Chaos)*. Eme terjedelmes cikk + a képek miatt most elmarad a szokásos *(??)* híres rovat, de félre a krokodilkönnyekkel, lesz még GURU. Ja, hogy mi ez az oltári nagy poszter erről az élére állított csókos dobozról? Ez nem más, mint maga a Medusa T40 - erről is olvashattok a köv. hasábokon.
Szeretnék még eme hasábok keretein belül elnézést kérni Gregtől, akinek a legutóbbi cikkéről lemaradt az azonosítója (Greg of COMA-team). Egy lelkes Ataris "újságíró" csatlakozott kicsiny csapatunkhoz, fogadjátok szeretettel!

Akkor kívánok jó szórakozást mindenkinek!

Tartalomjegyzék

CeBIT '94

Ataris stábunk márciusban Németországban járt. Először a frankfurti Musik Messe-n, ahol a zenei szoftverek között néztünk szét, majd következett a CeBIT '94, az európai számítástechnika kiállítása, ahol - minden reményeink szerint - az Atari is hagyományosan jelen van. Most szeretném a Kedves Olvasót meghívni egy kis tájékozódó sétára az Atari háza tájára, mi újdonság is van a tarsolyban. Időrendben haladva kezdjük először a Musik Messe-vel.

Számunkra ez a kiállítás is fontos volt, hiszen az Atari egyik erős bástyája a zene. A látottak után büszkén állíthatom, hogy nem csalódtam a választékban, a legtöbb zenei szoftvert forgalmazó cég - köztük a hagyományosan profi cégek - Atarira is megjelentette új szoftvereit. Akkor vegyük sorjába őket:

Elsőnek a Geerdes-t említeném meg, aki a Delite nevű programjával a szinte tökéletesnek nevezhető Cubase sequencerek nyomába eredt, sőt, a teljesen moduláris szerkezete révén lehetőség nyílik a szoftver egyéni igények szerinti összeállításához. Tudása is összemérhető egy Cubase-zel, feleannyiért. Még nem rendelkezik audio technikával, jelenleg fejlesztés alatt van. Külön megemlíteném, hogy nagyon sok újabb szintetizátorral is jó haver, beazonosításuk után lehetőség nyílik a zenei eszközök alacsony szintű editálására, melyhez eddig külön hangszerspecifikus szoftverek kellettek. Mielőtt rátérnék a komolyabb cégekre, hadd említsem meg még a Soft Arts Score Perfect Pro nevű kottázó programjára, melynek sokoldalúságának megemlítéséhez az én egyszerű zenei ismereteim nem elegendőek. A bemutató alkalmával megtekintett kinyomtatott kották minden esztétikai és szakmai szempontból kiválóan debütáltak. Szerepeltek köztük gitárkották és néhány híresebb zeneszerző rövidebb lélegzetű művei is. Nemcsak zenész kollegáimat győzte meg tudásáról. Akkor most következzenek a profik.

A Steinberg cég neve sokak számára ismerősen csenghet a világhírű Cubase sequencerei révén, melyek sikeres ötvözetei az átgondolt, szakmai hozzáértésről tanúskodó programnak és a felhasználóbarát grafikus felületnek. Nos, a sequencer-család eddigi legújabb tagja, a Cubase AUDIO fennállásának féléves ideje alatt fényesen bizonyította tudását, bevált a számítógépesített harddisk-recording technika első úttörője. Ennek tudatában látogattuk meg a Steinberg standját, mi újabbat tartogathat számunkra. A sort nyitja egy Falconos apróság, a Cubase AUDIO 16, mely a Cubase AUDIO 16 csatornás verziója, persze minden hardversegédlet nélkül (ha egy jó gép és egy jó szoftver egymásra talál...).

Nem sokáig örülhettünk neki, máris következett egy újabb lehengerlő dolog, mely nem más, mint a Cubase AUDIO 2. A bemutató Mac-en folyt, mindenkire a hipnózis erejével hatott. Az még elhanyagolható apróság, hogy az AUDIO egyedülállóan (tényleg!) jóra sikerült time stretcher-e átlép valósidőbe, de hogy az eddigi egyszerű sampling editor helyét egyenesen a beépített Avalon vette át, mely egymaga egy komplett editor!! Nos, az eredmény magáért beszélt. Az AUDIO 16 a nyáron, az AUDIO 2 pedig ősz elején várható. Ha már az Avalont is megemlítettem, lassan elkészül az Avalon 3, mely Falcon-on is futni fog. Ez a verzió egyebek mellett néhány ismertebb samplerrel is képes kommunikálni, a demo verzióban éppen egy Akai sampler teljes front-panelje volt megjelenítve egy ablakban.

Utoljára még megemlíteném, hogy megjelent Falcon-hoz az FA-8 interface, melynek segítségével mind a nyolc audio csatornát külön-külön megkaphatjuk RCA-n.

A Steinberg nagy vetélytársa, az Emagic is megjelent a saját Cubase-klónjával, a Logic-kal, mely felhagyva az eddigi Notatorok stílusát, egy meglehetősen kétes értékű másolatát készítették el a Cubaseeknek. A Logic-hoz kifejlesztették az Audio modult is. Sajnos, a szoftvert magát nem volt lehetőségünk kipróbálni, így semmilyen paraméter nem áll birtokomban róluk.

Elhagyva Frankfurtot, utunk a mintegy 200-250 km-rel északabbra levő Hannoverbe vezetett, ahol egy egész Európa volt kíváncsi a kiállításra. Minket természetesen a legjobban az Atari stand érdekelt, mely volt is, meg nem is. Az Atari Corp. hivatalosan most nem képviseltette magát, mert egy nagyszabású kiállításra készült, melyet Londonban rendeznek meg, helyette a legnagyobb európai ataris szoftvercégek jelentek meg.

Az első látnivaló a Compo által forgalmazott Medusa T40-es Atari-klón volt, mely 66 MHz-es 68040-es processzorával, 3.06-os TOS operációs rendszerével, 2 VME busszal, és még Kevanaar tudhatja, mi mindennel felszerelt valódi TOS alapú grafikus munkaállomás. Előttünk lefuttattak egy tesztet, melynek a Medusa és egy TT a szereplője, a tesztelő program egy-egy Calamus, a feladat pedig egy adott dokumentum levilágításának elvégzése volt. Az eredmény megdöbbentett: A Medusa már befejezte a számolást, mikor a TT még csak nekikezdett.

A Medusa mellett egy Falcon-torony csalogatta a látogatókat, melybe egy 32 MHz-es 68030-as gyorsítókártya lett belehelyezve. A gépen a Musicom II harddisk-recorder futott, mely az előző verzióhoz képest már nem csak a Falcon hang ki/bemenetével tud kommunikálni, hanem a DSP-portra csatlakoztatható, a Cubase AUDIO által is használt SoundPool FDI digitális ki/bemenettel is, tehát lehetőségünk van digitálisan DAT-tal, CD-vel, vagy akár Sony MiniDisc-ről is mintát vennünk 44.1/48 kHz-en és ugyanezt visszafelé is.

Egy másik újdonság a Matrix cég ScreenEye-ja volt, melyet a legismertebb Ataris grafikus kártyát gyártó cég a Falcon-okhoz szánta, méghozzá a low-end, azaz az legolcsóbb kategóriában. Ehhez képest a kicsiny kártya paraméterei eléggé meglepőek. A legnagyobb felbontás a 768×576 pixel, melyen 1.5 kép/másodperccel dolgozik, a felbontás csökkentésével természetesen növelhető a sebesség. Azt elfelejtettem hozzátenni, hogy a közölt paraméterek TC színfelbontás mellett értendőek, de a kártya ismeri a 256 színes módot is. Láttuk digitalizálni, az eredmény várakozáson felüli volt. Akinek nem elegendő a Falcon 16 MHz-e, szeretne egy gyorsabb, a mai piaci körülményekhez képest is színvonalas sebességű gépet, annak bátran ajánlom a CeBIT-en bemutatott Afterburner 040-es gyorsítókártyát, mely 68040-es processzort kínál 33/66 MHz-en.

Az egyik Falcon-tornyon az Overscan cég Overlay feliratozó programja futott, a megjelenítés egy szintén eme cég által forgalomba hozott VGA-genlock (MultiGen) segítségével történt. Az Overlay-jel lehetőségünk nyílik filmek feliratozására, kiválóan alkalmas kábeltévék számítógépes információs anyagainak elkészítésére

is. Utoljára hagytam a kellemes meglepetést, mely minket is meglepett. Délután felé a feliratozógépen (Falcon+Overlay) megjelent egy üzenet, miszerint Jaguar bemutató lesz 4 órakor. Ezen először csodálkoztam, hiszen nem itt, a CeBIT-en lett volna a Jaguar bemutatója. Alig bírtuk kivárni az időt, az érdeklődés igen jelentős volt. Mázlink volt, az első sorba "kaptunk helyet". Aztán eljött a várva várt pillanat...

A Compo egyik szakembere megjelent, majd rövid idő alatt az egyik Falcont leszerelte, egy pillanatra eltűnt, majd... megjelent karjában egy fekete, lapos, kicsi dobozkával, melynek tetejére pirossal rá volt festve az, hogy Jaguar. Nemsokára megkezdődött a show! Utólag már csak arra emlékszem, hogy tátott szájjal bámultuk a képernyőt, melyen elképesztő sebességgel rajzolódtak ki a Gouraud-árnyalt tájak, objektumok, az egész Cybermorph, majd egy igazi klasszikus shoot-em-up, a Crescent Galaxy ragyogóan kivitelezett tájai viharoztak el, raytrace-elt objektumok tűntek fel... csodálatos volt az egész!

Lord Chaos

GemView 3.2

1. rész - Belevezető

Üdv mindenkinek!

Ismét itt vagyok, remélve, hogy most már talán a nevem is olvasható lesz a cikk alján (előző alkalommal ugyanis nem bírta el a nyomdafesték).

Az Atari rovat teljes "elfalconizálódásá"-nak ellensúlyozására (de szép volt!), ezen alkalommal belekezdünk egy olyan software kivesézésébe, mely a ragadozón kívül egyaránt használható ST/E és TT géptípusokon is. Ez pedig nem más, mint egy profi képkonvertáló program, a GEM-View.

Mivel a dolgot nem érdemes egy féloldalas ismertetővel elintézni, ezért a leírást több részben fogjuk leközölni. Első alkalommal most csupán nagy általánosságban kívánok szólni erről a rágós témáról, ezért vegyétek még csak bemelegítésnek. Kezdődjék tehát az új sorozat!

Bizonyára sok gondot okozott már Nektek is az a rengeteg különböző formátumú képfile, mivel csaknem mindenki más és



mást használ. Minden gépnek, sőt, még ezen belül is szinte minden programnak megvannak a speciális fajtájú kiterjesztései, s ezeket a problémákat igen nehéz lenne áthidalni egy jó konverter nélkül. Nos, ezen segít az Atarisoknak Dieter Fiebelkorn, aki már '90 óta fejlesztgeti shareware alkotását. Pillanatnyilag a rendelkezésünkre álló legfrissebb verzió a GemView 3.02-es, de valószínű, hogy ebben a folytatásos cikksorozatban az azóta történt újítások is terítékre kerülnek majd.

A progi pull-down, pop-up és ikonos menüket használ, melyek funkcióival nemcsak formátumokat tudunk átalakítani, hanem a grafikákat kedvünk szerint variálhatjuk (méret, színek, effektek stb.), találhatunk még nyomtatási opciót is, és maga a software képmegjelenítőként sem utolsó. A GEM-View-hoz különböző modulok tartoznak (load, save és print), melyek közül az első kettő a különböző formátumú file-ok betöltő és kimentő driverei, a harmadik pedig a használható nyomtatótípusokat tartalmazza. A most következő terjedelmes felsorolás a program által támogatott formátumok listája:

1st Word/Text/Hex	Neochrome Images
ARROW R24 Images	PC Paintbrush
Art-Director	Portable Bit Map
Degas Images	QFax/Coma Faxe
Doodle Mono	Resource File
Enhanced Simplex	Spectrum 512
GEM-Image Files	STAD Images
GEM-Metafiles	Sun Rasterfiles
GIF Images	Targa Images
IFF Imagefiles	TIFF Images
Imagelab Images	Tiny Images
JPEG Images	Vidas Images
Kodak Photo-CD	Vivid Raytracing
MacPaint Images	X Bitmap-Files
MS-Window, OS/2	XGA Imagefiles

Azt már említettem, hogy milyen gépeken fut a GVW, viszont azt még nem, hogy a minimális követelmény természetesen az 1 MB-os memória. Ezenkívül floppy driveról, ramdiskről vagy hard diskről is indítható és bármely felbontásban használható! Ez azt jelenti, hogy pl. egy ST-n mono monitorral vígan konvertálhatunk a képernyőnél jóval nagyobb TrueColor képeket is (a megjelenítést persze mindig a felbontáshoz igazítja).

Akinek már ezzel a kis ízelítővel is sikerült felcsigázni az érdeklődését, az mihamarabb szerezze be a programot, ugyanis a következő alkalommal rátérünk a menük tárgyalására.

Greg of COMA Team

Atari CD

A CeBIT területén járva-kelve belebotlottunk a Heim Verlag standjába, akik köztudottan többek közt Atari termékeket is forgalmaznak. Itt pillantottunk meg egy Atari CD-t, melyet stábunk azonnal megkaparintott, majd nekiestünk tesztelni. Első eredményeink 430 Tbyte-nyi (Tonna byte) Atari (Mega) ST(E)/TT/Falcon030 (kívánt rész aláhúzandó) stuff, melyek között vannak toolok, képek (GIF/PCX), Calamus/Signum fontok, FLI animációk, CrazySoundhoz hangok, MODulok (+ST / STe playerek), programok demoi stb.

Ez a CD egy régen várt sorozat első darabja, melyre tulajdonképpen PD lemezek válogatása került. Reméljük, a következőek is ilyen jók lesznek.

Lord Chaos

Assembly programozás

Üdv mindenkinek!

Az A1200 megjelenése óta sok demoíró kénytelen szembenézni különböző bonyolultabbnál bonyolultabb problémákkal, mint például a rendszer korrekt lekezelése a demo elindulása után, vagy igényesebb programozó esetén a rendszerbe való visszatérés a gép lelkivilágának túlzott megbolygatása nélkül. Ez a jó öreg 500-nál nem volt probléma, tekintve, hogy viszonylag kevesen jutottak el a Workbench betöltéséig. Azonban ma már minden Amiga tulajdonos teljes joggal várja el, hogy ne kelljen kedvenc OS-ét elhagyva demoindítással szórakozni. Szerencsére az utóbbi időben egyre több olyan demo jelenik meg, amely korrektül kezeli a rendszert, s a hardverdöngetés után képes visszaadni a vezérlést a Workbenchnek.

Ebben a hónapban e témát feszegetve fogunk haladni, szót ejtünk a copper átvételéről és az ikonról történő futtatásról. Ha marad hely, közzéadunk egy startup kódot is, mely képes ezek kezelésére, ha nem, a lista a következő hónapban biztos közlésre kerül.

A processzorok közti különbségekkel, a VBR-rel, s a többi, kompatibilitást érintő kérdéssel itt nem kívánunk foglalkozni, ha jól emlékszem, ezt JOCO megtette az általa írt assembly rovatban. Foglalkozzunk inkább egy picit részletesebben avval, hogy mi is történik valójában, mikor a programunkat shell-ből, ill. workbenchből indítják. Egy picit túl fogunk mutatni a demoíráson, de ez senkinek sem válik kárára.

Shell-ből történő indítás esetén a0-s regiszterben kapunk egy mutatót arra a sorra, mellyel programunkat indították, d0-ban pedig megkapjuk a sor hosszát. Ha valaki ezeket fel akarja használni, megteheti, de saját magának kell gondoskodnia a paraméterek szétválasztásáról. Nagyon sok faxni a visszatéréssel sincsen, d0-ba írjunk nullát, hogy a program hibaüzenet nélkül adja vissza a vezérlést. Ha a programot shell-ből indították, a Process struktúra pr_Cli mezője nem nulla.

Workbenchből indítva már egész más a helyzet. A Cli-hez hasonlóan a program ilyenkor is Dos Process-ként indul, ám most a Workbench a Process struktúrában található, pr_MsgPort-tal jelölt portra küld egy üzenetet.

Mint tudjuk, ha nem vesszük át a programunknak szánt üzeneteket, a legszerencsésebb esetben is memóriavesztést okozunk. Jelen esetben a dolog súlyosabb, mert a Dos ugyanezt a portot használja a Task-kal való kommunikálásra. Ha az üzenetet nem vesszük át a port-tól, a programunk az első Dos híváskor egy alerttel lefagy.

Természetesen mondhatja valaki, hogy nem fogja használni a Dos-t, a fagyás ilyenkor a programból való kilépéskor jelentkezik egy helyes kis requester formájában. A Workbench üzenetre természetesen a programból való kilépéskor válaszolni is kell, evvel jelezzük a rendszernek, hogy eltávolíthatja a programunk kódját a memóriából. Erre a Cli esetében azért nincs szükség, mert a program a Cli részeként fut, annak mintegy gyermeke.

A válasz előtt a taszkváltást letiltandó meg kell hívnunk a Forbid függvényt, hogy a Workbench nehogy már a kilépés előtt lelőjön bennünket. (Ennek esélye egyébként csekély, de ha megtörténik, roppant kellemetlen, s a kószáló program nevű jelenséget okozza, guruval a végén.) Ha a programot Workbenchből indították, a fentebb már említett pr_Cli mező nulla.

A Workbench üzenet tartalmazza a program szegmenslistájának első elemét, a felhasználó által megadott argumentumok számát, valamint egy pointert az első argumentum struktúrára.

Ha a felhasználó többszörös ikonkiválasztással indította a programot, akkor a workbench a további kiválasztott file-ok nevét és helyét a kiválasztás sorrendjében a fentebb említett argumentum struktúrákban közli velünk. Mindegyik argumentum struktúra tartalmazza a kiválasztott program nevét, valamint egy lock-ot a file-t tartalmazó tartalomjegyzékre.

Az első argumentum mindig az első ikont, tehát "önmagunkat" írja le. Ha el akarjuk érni valamelyik, a WBArg struktúrában adott file-t, CurrentDir-rel átválthatunk az adott lock-ra, s a filenév segítségével használhatjuk a szokásos Dos függvényeket. A listában adott név, ill. lock lehet nulla is, akkor, ha a kiválasztott ikon pl. a Trashcan volt.

A másik gond a copperlistával szokott lenni. Természetesen minden demo saját copperlistát használ, ám ha ezt valamilyen nem rendszerbarát módon hajtja végre, akkor a Graphics is elkezd copperlistákat gyártani, s ennek általában nincs jó vége.

Ha rendszerbarát módon át akarjuk venni a copperlistát, akkor először is nyissuk meg a Graphics könyvtárat. A GfxBase struktúrából (amire a kapott pointer mutat), olvassuk ki és tároljuk le a gb_ActiView mezőn található címet. Ez egy pointer az éppen aktuális View struktúrára, ami alapján a Graphics a copperlistát betölti.

Ezután hajtsunk végre egy LoadView-t nulla pointerrel, aminek hatására a rendszer nem jelenít meg képet. Hívjuk meg kétszer egymás után a WaitTOF rutint, kivárva ezzel, hogy a LoadView érvényt nyerjen. Innentől kezdve szabad a pálya, lehet használni a hardver regisztereket, átadhatjuk az új copperlistát.

Ha pedig vissza akarjuk állítani az eredeti képet, hívjuk meg a LoadView függvényt a program elején elmentett pointerrel. Apropó, ha a futás során le akarjuk lőni a rendszert, nem kötelező supervisor módba lépni. A program elején a SetTaskPri függvénnyel állítsuk be a saját prioritásunkat a lehető legmagasabb, 127-es értékre, s biztos, hogy semmilyen rendszerrutin nem fogja zavarni a futást. Ha ezt nem tesszük meg, akkor például egy egyszerű Amiga-M kombináció visszaválthat a Workbench képernyőre, ezzel minden gondosan felépített copperlistánkat kilőve.

Nos, tudom, hogy a rovat ez alkalommal egy picit átbillent rendszerismertetésbe, de nem tudtam ellenállni a kísértésnek, hogy legalább minimális szinten ismertessem annak a forrásnak a miértjeit, amelyet jövő hónapban közölni fogunk. Addig is maradtam mély tisztelettel:

Prunoki, az ács

Hardware bazár

A GURU lapjain régen jelent meg valamilyen hardware építési leírása, most következzen egy újabb, eddig sehol sem publikált kiegészítő építési leírása.

HD-s disk drive

Az Amiga 3000 gép megjelenésétől ismert, hogy a gépcsalád csúcs modellje(i) (akkor a 3000, azóta a 4000 is) képes(ek) high density lemezek kezelésére. Sajnos, azonban az e gépekbe beépített CHINON FB-357A típusú drive-ok nem igazán beszerezhetők, továbbá még 1,5 inch magasságúak, szemben a jelenleg elterjedt drive-ok 1 inches magassági méretével.

Ezen drive-ok ún. dual-speed, azaz kettős sebességű modellek. Ez azt jelenti, hogy a szokásos 300 RPM fordulatszám HD-s lemezek behelyezésekor 150 RPM-re csökken. E megoldás révén érik el, hogy a drive és a gép közötti adatátvitel sebessége állandó, 250 kbit/sec legyen. A szokásos (PC-kben alkalmazott) drive-oknál DD-s lemezeknél 250, HD-s lemezeknél 500 kbit/sec.

Ilyen speciális drive-ból azóta készítenek 1 inch magasságút is, típusszáma FZ-357A. Sajnos e típus sem igazán beszerezhető Magyarországon, azonban több külföldi kereskedő is árusítja az erre a típusra épülő HD-s külső drive-okat (kb. 200-250 DM áron).

Felmerült, hogy a gyártó valószínűleg nem csak kis példányszámban gyártja e modelleket, hanem nagy sorozatban. A keresés sikerrel járt, a drive PC-s változata, FZ-357 típusszámmal, kisebb-nagyobb utánjárással beszerezhető.

A dolog azonban nem ennyire egyszerű. Mint kiderült, a CHINON cég elég nagy, sőt, e terméket több eléggé eltérő változatban is gyártja. A ismertetett megoldás e változatok közül csak az egyikre alkalmazható!

1.) Vásároljunk egy Malaysia-i gyártmányú FZ-357 típusszámú meghajtót. (Hogy hol lehet ilyet kapni, azt nem írhatom le, mert egyik cég sem fizetett érte.) DE! Csak az a változat jó, melyen a motoron két, egymás alatti sorban olvashatók a feliratok, és az első sor: ESO5DE (lásd a túl oldali ábrán). Az a változat nem jó, melyen körben három felirat van. Ugyancsak nem jó a japán gyártmányú modell sem!

2.) Szükségünk lesz a rajz szerinti néhány alkatrészre és némi ügyességre. A kapcsolást megépíthetjük egy NYÁK lemezen, vagy akár a szalagkábelre is rábarkácsolhatjuk (ez utóbbi nem javasolt, de olcsóbb - ha nem megy tönkre a gép).

3.) A drive-ot szét kell szedni és a megadott átkötéseket el kell készíteni. A motor vezérlő panelen egy felületszerelt ellenállást át kell forrasztani. A drive szétszedése során vigyázzunk, hogy a fejet ne bántsuk - a szétszedéshez nem kell hozzányúlni. A drive fedelének és előlapjának eltávolítása után a teljes lemez mozgató mechanika kiemelhető (egy keresztben elhelyezkedő hajlított lap (rúgó) kivétele után). Két csavar kihajtása után a burkolat teljesen eltávolítható. A drive csatlakozóit tartalmazó panelt két további csavar tartja, melyeket szintén távolítsunk el. Ekkor a panel óvatos elmozdításával hozzáférünk a motor vezérlő panelen elhelyezkedő R12-vel jelölt ellenálláshoz, melyet forrasszunk át a rajznak megfelelően. Ha kevésnek találnánk a helyet, a panel teljesen is eltávolítható, ha a fejhez, a fejmozgató motorhoz és a két panel közötti kábeleket is bontjuk. Kössük át a jelölt helyen levő J2 és J7 átkötést.

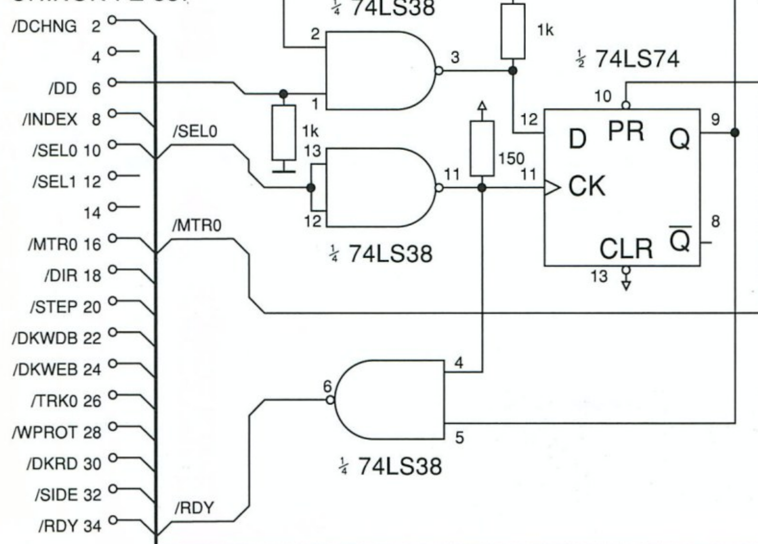
Ha szeretnénk, hogy a drive DD-ként is felismerhető legyen, akkor kössük össze egy szigetelt vezeték segítségével a J1-t a 34 pólusú csatlakozó 6-os lábával. E megoldás lehetővé teszi, hogy ha RESET-kor DD-s lemez van a meghajtóban, akkor kikapcsoljuk a meghajtó HD-sként történő felismerését. (Nincs gyakorlati jelentősége, de mivel semmibe sem kerül...) Szereljük össze a meghajtót, a legnehezebb talán a lemezmozgató mechanika helyretétele lesz, de ez sem túl nehéz, csak a fej megfelelő helyzetére kell vigyázni.

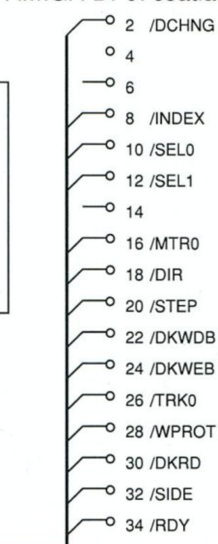
4.) A PC-s meghajtók 1-es azonosítóra vannak gyárilag konfigurálva. A hátoldalon elhelyezkedő jumpert tegyük át DS0 pozícióba. Ugyancsak módosítsuk a csatlakozó 34. lábának funkcióját meghatározó DC/RDY (disk change/ready) jumpert a RDY állásba.

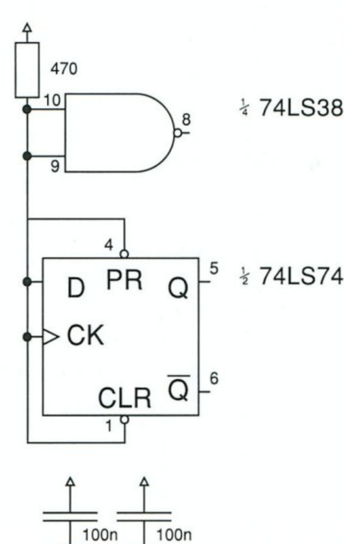
5.) A beszerelés függ attól, hogy milyen gépünk van, és abban eredetileg milyen gyártmányú volt a belső drive. Ha CHINON FZ-354, akkor nyert ügyünk van, mert a lemezkidobógomb egyszerűen átszerelhető és a drive burkolatának felső része is csereszabatos. Ha más típusú, akkor egyéni leleményünktől függ a megoldás. Ugyancsak rajtunk múlik, hogy honnan tudunk +5 V-ot levenni az áramkör táplálásához (vigyázzunk, nehogy +12 V-ot szedjünk le az egyik csatlakozóról). Egyik lehetséges megoldás a drive-ból kivezetni.

Végül egy megszívlelendő tanács: csak megfelelő szakértelemmel és szerszámokkal kezdjen mindenki az átalakításhoz, mert a gép javítása sokba kerülhet, másrész a drive is tönkretehető. (A megoldás működik, néhány hónapja gond nélkül használom, de semmilyen felelősséget nem vállalok a tönkretett gépek miatt!)

(JOCO)







AMIGADOS Release 2 compatible

A Rendszerbarát

Legutóbb megkezdtük elmélyedésünket az exec.library rejtelmeiben (signal), most tovább folytatjuk ismerkedésünket.

Az Amiga operációs rendszerének másik lehetősége, a message alapú taszkok közti kommunikáció. A rendszert használva az egyik taszk üzenetet küldhet a másik taszk message port-jára. A taszkok ezt a módszert használják, hogy megoldjanak olyan dolgokat, mint pl. egy esemény (event) kiváltása, megosszanak adatokat más taszkokkal (beleértve a rendszertaszkokat is). Az exec message rendszere a taszkok közötti signal-okra épül. A legtöbb Amiga program (különösen az Intuition-re épülők) erősen ezen a message alapú taszk közötti kommunikáción alapulnak.

Amikor egy taszk message-et küld egy másik taszk message portjára, az operációs rendszer hozzáadja a message-et a port message queue-jához. A message addig marad a queue-ban, míg a taszkja készen nem áll a portot megvizsgálni. Tipikusan, a taszk alvó állapotba (sleeping) helyezi magát míg vár egy esemény bekövetkezésére (pl. üzenet érkezik a message portra). Amikor az üzenet megérkezik, a taszk felébred és megnézi a message portját. A message port queue-ja first-in-first-out (FIFO) elven működik. Így mikor a taszk több message-et kap, akkor az érkezés sorrendjében láthatja a message-eket.

A taszk felhasználhat egy message-et arra, hogy megosszon valamiféle adatot egy másik taszkkal. Ez azért lehetséges, mert a taszk nem az egész message-et adja át, hanem csak egy, az adatokra mutató pointert. Azaz, amikor a taszk létrehoz egy message-et (mely akár sok-sok kilobyte méretű csatolt adatot is tartalmazhat) és elküldi egy másik taszknak, maga az üzenet nem kerül mozgatásra.

Lényegében, amikor az A taszk egy message-et küld a B taszknak, az A taszk kölcsönadja a message által elfoglalt memóriadarabot a B taszknak. A message elküldése után az A taszk lemond a message által elfoglalt memóriáról. A B taszk rendelkezik a memóriáról egészen addig, míg vissza nem küldi az üzenetet az A taszknak a ReplyMsg() függvény segítségével.

Nézzünk egy példát. Számos alkalmazás használ Intuition ablakokat a felhasználói bevitel számára. Anélkül, hogy a részletekbe mélyednénk, amikor a program megnyit egy ablakot, lehetőség van arra, hogy megadjuk, hogy az Intuition küldjön message-eket a beviteli eseményekről (input events). Az Intuition ezeket a message-eket az általa létrehozott és az ablakhoz rendelt message portra küldi. Amikor a program sikeresen megnyit egy ablakot, akkor visszatérési értékként egy Window struktúrára mutató pointert kap vissza, mely struktúra tartalmaz egy mutatót erre message portra (Window.UserPort). A példában tételezzük fel, hogy az ablak úgy lett beállítva, hogy az Intuition csak akkor küld message-et, amikor a Close gadget lesz lenyomva.

Amikor a példában az Intuition megnyitja az ablakot, létrehoz egy message portot annak a taszk részére, mely megnyitotta az ablakot. Mivel a legtöbb közös message átadó rendszer signal-okat használ, ennek a portnak a létrehozása magával vonja a példa taszk 32 signal-jának egyikének lefoglalását. Az operációs rendszer arra fogja használni ezt a signal-t, hogy jelezzen vele a taszknak, amikor egy message érkezik erre a portra. Ez lehetővé teszi, hogy a taszk aludjon, míg vár a "Close Window" esemény bekövetkezésére. Mivel ez az egyszerű példa csak egyetlen message port aktivitására vár, így használható a WaitPort() függvény. A WaitPort() egy a message portra mutató pointert vár és addig alvó állapotba helyezi a taszkot, míg egy message érkezik a portra.

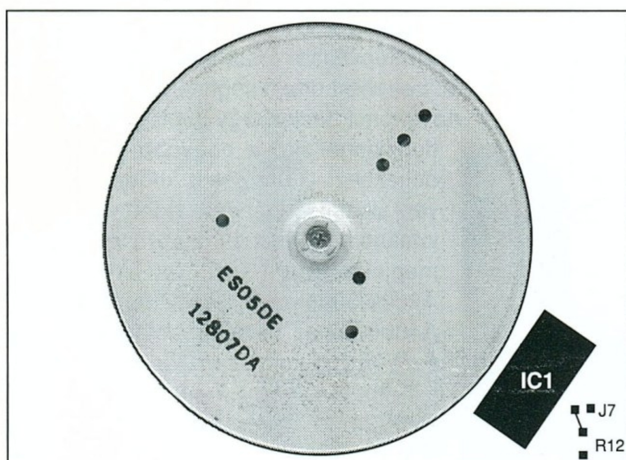
```
struct Message *mymsg;
        /* defined in <exec/ports.h> */
struct Window *mywin;
        /* defined in <intuition/intuition.h> */
...
/* ezen a ponton a program sikeresen megnyi-
totta az ablakot és eltárolta a mutatót a
mywin változóban */
...
/* Most a program alvó állapotba megy, míg a
felhasználó nem kattint az ablak close gadget-
jére. Az ablak úgy került megnyitásra, hogy az
Intuition csak abban az esetben küld message-
et, ha a felhasználó a close gadget-re kattin-
tott. */

        WaitPort(mywin->UserPort);
        while (mymsg = GetMsg(mywin->UserPort))
/* dolgozzuk fel a message-et most, vagy má-
soljuk ki a szükséges információt. */
                ReplyMsg(mymsg);
        ...
/* az ablak becsukása és kilépés. */
```

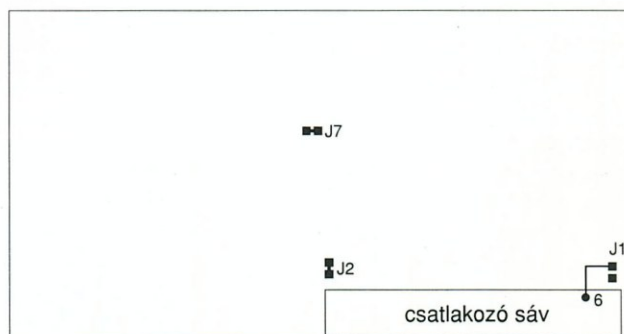
A GetMsg() exec függvényt használjuk arra, hogy kibontsuk a message-et a message portból. Mivel az üzenethez tartozó memória az Intuition-hez tartozik, példaprogram a ReplyMsg() meghívásával lemond róluk, amikor befejezte a feldolgozásukat. Figyeljük meg, hogy a példa folytatja a message-ek vételére irányuló próbálkozásokat egészen addig, míg a mymsg értéke nem lesz NULL. Így biztosak lehetünk abban, hogy nem maradnak message-ek a message port message queue-jában. Így nem lehetséges, hogy a message-ek felhalmozódnak a message queue-ban míg a taszk alvó állapotú, a példa megbizonyosodik arról, hogy mindegyikre válaszoltunk-e. De az ablakot sohase csukjuk be ebben a GetMsg() hurokban, mert a while utasításnak hozzáférése lesz az ablak UserPortjához.

Minden Process struktúrával rendelkező taszk (röviden process) rendelkezik egy speciális process message porttal (Process.pr_MsgPort), ezt csak a Workbench és a DOS library használhatja.

(JOCO)



A motor vezérlő panel módosítása



A drive elektronika panel módosítása

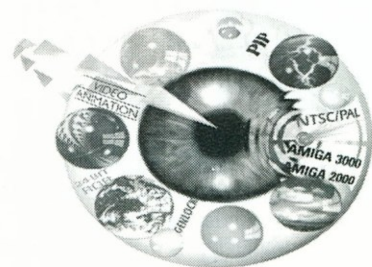


A drive címkéje - azonosítás végett



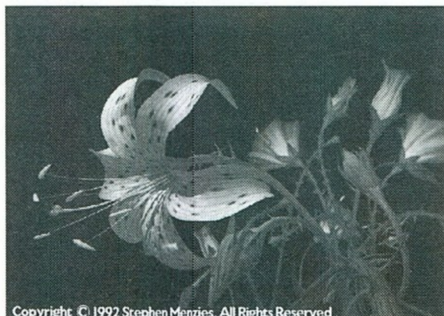
A drive jumperek új pozíciója

IV24 TESZT



Az amerikai Great Valley Products IV24-es kártyájáról már volt szó a GURU 92/3-as számában. Ezen írás apropóját az Acomp Kft. szolgáltatta egy 2.0-ás IV24 CT grafikus kártya formájában, amelyet a szerkesztőségnek tesztelésre felajánlott. Az IV24 egy többfunkciós videokártya A2000/3000/4000-es gépekhez. A3000/-4000-esen a Video Slot-ba kell helyezni, A2000-esnél bármely szabad Zorro II-es bővítőhelybe + egy adaptert a különálló Video Slot-ba.

Az Impact Vision rendszert több magyar videostúdióban használják sikerrel. Videofelbontású (768×580) 24 bites képmegjelenítésre, 1/50 másodperc alatt video félkép, 1/25 másodperc alatt video egészképek digitalizálására képes. Sajnos ez nem azt jelenti, hogy animációk valós idejű digitalizálására is lehetőség lenne, mivel a "megfogott" képek tömörítése és lementése eltart néhány másodpercig, s csak ezután jöhet a következő kép.



A beépített FlickerFixer funkciónak főleg az A2000 tulajdonosok vehetik hasznát. Minden video felbontás sorfrekvenciáját az IV24 hardver megduplázza, így az interlace nem villog a képernyőn. Az A3000-es gépekben külön áramkör található erre a célra, az A4000-esben pedig maga az AA Chip-Set képes erre.

A PIP - "Picture In Picture", azaz kép a képben rendszer a kártyába vezetett külső videojelet mutatja meg egy szabadon átméretezhető ablakban (vagy akár a teljes képernyőn). Érdekesség, hogy a FlickerFixer funkció segítségével a videoképeket is villogásmentessé tehetjük, így akár filmeket is nézhetünk egy Multisync monitoron.

Az IV24 Genlock része a kártya képének külső videojelhez szinkronizálását végzi. Ez nélkülözhetetlen a videostúdiókban, ahol minden egység közös szinkronjelről jár. A genlock segítségével az Amiga képét rákeverhetjük a külső videójelre. A keveredést szabályozhatja az Amiga képernyőtartalma (meghatározott színen látszik át a video kép), vagy egy külső kulcsjel.

A CT megkülönböztető jelzés az IV24 után a "Component Transcoder" rövidítése, és azt mutatja, hogy a kártyához tartozik egy külső egység is, amely többféle videojel fogadására/küldésére alkalmas. Magának az IV24-ek a digitalizáláshoz és a képkeveréshez RGB jelre van szüksége. A Transcoder egység nem tesz mást, mint a különböző videojel formátumokat átalakítja RGB-re és viszont. A CT egység a következő jeleket képes fogadni: composite, S-VHS, component, RGB, kimenetek: composite, S-VHS, component, RGB. Ezen jelek közül a component érdemes a kiemelése, hiszen professzionális videostudiókban szinte kizárólag ezt alkalmazzák. Fontos még megjegyezni, hogy az Impact Vision PAL rendszerben dolgozik.

A kártya működtetését szoftver oldalról az IVCP2 nevű commodity (tárrezidens program) végzi. Minden szolgáltatást szoftverből vezérelhetünk. Az IVCP2-ből külön ablakok nyithatók a videojel kalibrálására (színtelítettség, kontraszt stb.), a képdigitalizálás finombeállítására (képméret, képpozíció, fájlnév), és a CT egység hangolásához.

Bonusz szoftverek tekintetében is jól áll az IV24. A kártyához adják a Scala multimédia és feliratozó program korlátozott tudású változatát. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy a 2.0-ás Scala különböző trükkjeit tartalmazza, de a 3.0-ás teljes változat különlegességeit nem.


Caligari by Octree Software
Image by Paul Saf

A Caligari 3D-s modellező és animációs program Caligari 24-változatát is megtalálhatjuk a mellékelt lemezek között.

A MacroPaint 24 bites rajzolóprogram 2.0-ás változata sokat javult a korábbi Impact Vision rendszerekhez képest. Mind a felhasználói felülete, mind a szolgáltatási körében jelentős bővülés tapasztalható. Gyakorlatilag mindent tud, ami egy alap 24 bites rajzolóprogramtól elvárható, nagyjából azokat amiket a Deluxe Paint tud, csak persze 24 biten. Sajnos a MacroPaint 2.0 nem támogatja az animációkészítést.


Caligari by Octree Software
Image by Paul Sar

A DeskTop Darkroom alap képfeldolgozási funkciókat ellátó program, mint átszínezés, méretezés, képkomponálás. Segítségével egyszerűen kezelhetjük az IV24 digitalizálóját.

A MyLad (My Live Action Director) program pedig a CT egység két videoforrása közti képváltást teszi lehetővé, több mint 50 beépített effekt segítségével.

Az Impact Vision egy professzionális video kiegészítő a nagyobb Amiga modellekhez. Component ki/bemenete révén alkalmas igényes video utómunkálatokhoz: feliratozásra, 24 bites grafikák megjelenítésére. A 2.0-ás változat A2000/3000-es gépekhez ajánlott, A4000-eshez pedig a legújabb 3.0 Impact Vision rendszer illeszkedik a legjobban.

Az IV24 CT megvásárolható az Acomp Kft. boltjaiban, ára: 198.900 Ft (ÁFÁ-val).

Marinov 'Gaborca' Gábor

ReelMagic



Manapság minden a multimédiától hangos: a hardver/szoftver gyártók a legkülönfélébb megoldásokat kínálják a médiák összekapcsolására. A leginkább használható felállás bizony még ma is a jó öreg mozgókép - hang páros, és a legtöbb kiegészítő is ezt a célt szolgálja. Ezeknek a digitális tárolására sokféle szabvány létezik, ezek közül az MPEG emelkedik ki minőségével. Mindezidáig MPEG-1 és MPEG-2 szabványok léteznek. Az MPEG-1 352×240 képpont felbontású mozgóképek (és a hozzátartozó hangsáv) lejátszását biztosítja (a kártya a 320×240 képpontos felbontást támogatja), másodpercenként 24 képpel. Az MPEG-1 a képeket több mint 1:100 arányban tömöríti, természetesen információvesztés mellett. Az MPEG-2 szabvány még nagyon fiatal, és a nagyobb felbontású mozgóképek hatékony tömörítésére szolgál.

Bár egyre több helyen használják, s a szakemberek nagy jövőt jósolnak az MPEG mozgókép-tömörítési eljárásnak, ma még nem igazán elterjedt. Ezért érdemes egy kicsit részletesebben is megvizsgálni, hogyan képes vajon 1:100 arányú tömörítésre?

Mint fentebb már volt róla szó, az MPEG alapvetően információvesztő eljárás, azaz a tömörítés utáni kép tartalma nem egyezik meg az eredeti képpel. Ezek a változások gyakorlatilag észrevehetetlenek - vagy majdnem észrevehetetlenek a nem szakértő szemlélő számára. Az MPEG azokat az információkat "tűnteti el" a képről, amelyek egy mozgóképsorban nem hangsúlyosak - apró részleteket, a legfinomabb színátmeneteket - a jobb tömörítési arány kedvéért. Ha most valaki azt gondolná, hogy a végeredmény felismerhetetlen színfoltok sokasága, akkor téved. Ezt az információvesztést a "tökéletes" digitális állóképekhez képest kell érteni, az MPEG egy hagyományos VHS felvételnél még mindig jobb képminőséget biztosít.

A Sigma cég Reel Magic kártyája az első MPEG-1 lejátszó PC-khez, s szerkesztőségünk a TAMEX Kft. jóvoltából az elsők között tesztelhette hazánkban.

A RM egy teljes hosszúságú, ISA bővítő sínre illeszkedő kártya, használatához szükséges minimális konfiguráció:

- *386SX 25 MHz, 2 MB RAM*
- *2 MB szabad winchester kapacitás,*
- *VGA vagy Super VGA grafikus kártya "VESA Standard Feature Connector"-ral,*
- *MPC level 1 CD-ROM meghajtó (150 kB/sec),*
- *MS-DOS 5.0 operációs rendszer és*
- *MS Windows 3.1.*

Szoftver oldalról meghajtókkal rendelkezik DOS és Windows 3.1 alá. A Windows Media Player-e így már képes MPEG fájlok megjelenítésére. A mozi egy méretezhető ablakban jelenik meg, mely tetszés szerint akár teljes képernyős is lehet. A Reel Magic saját hangkimenettel rendelkezik (sztereo fejhallgató, vonali kimenetek), mindezt persze CD minőségben.

A Reel Magic meghajtóprogramja képes a VideoCD-k kezelésére is. Ez az új csoda nem más, mint CD lemezen tárolt MPEG kódolású kép és hang. Egy lemezen mintegy 70 percnyi anyag fér el. Egy CD előállítási költsége jóval alacsonyabb egy videokazettáénál, élettartama pedig minimum egy nagyságrenddel hosszabb. A kalózmásolóknak is alaposan megnehezíti a dolgát a CD: ma még gyakorlatilag lehetetlen gazdaságosan másolni; mindezek után nem csoda, hogy a nagy cégek sorra jelentik be VideoCD lejátszóikat.



Természetesen ezek lejátszásához szükség van a RM mellett egy MPC-1 szabványnak megfelelő (150 kB/s) CD-ROM meghajtóra is. Több film megjelent már CD-n is, a szerkesztőség a kártyával együtt a Top Gun-t kapta meg tesztelésre. A másfél órás produkció két CD-n foglal helyet, a film felénél cserélni kell. Az élmény fantasztikus, a minőség kiváló, azonban némi üröm is vegyült örömünkbe: a film hangja néha "megakadt" (más CD-n nem volt alkalmunk kipróbálni, hogy a CD vagy a kártya hibája-e), valamint gyengén oldották meg a CD-k cseréjét is. A kép egyszerűen megáll, és ha kicsodálkoztuk magunkat, akkor talán eszünkbe jut a csere... nem ártana valamilyen felszólítás, jelzés erre az esetre. Egyébként a Sony egyes típusaival és a Wearnes típusú CD meghajtókkal működik együtt a kártya.

Kipróbálhattuk a játékok új generációjának, az FMV-t (Full Motion Video - teljesképernyős mozgóképek) használó programok egyik úttörőjét. A Dragon's Lair ismerős lehet az Amiga és PC felhasználók számára. Az FMV változatban a számítógépen 'rajzolt' grafika helyett, az eredeti Don Bluth csapata által készített rajzfilmet irányíthatjuk. A játék maga ugyanaz, de a látvány teljesen más... A nagy játékgyártó cégek élénk érdeklődést mutatnak a technológia iránt, az első fecskék már meg is jelentek: Return to Zork, MPC Wizard, WorldView, Video Cube-Space, 11th Hour, Microcosm (CD-I változat).

Tény: az FMV megindult hódító körútjára, s ennek egyik úttörője a Sigma cég Reel Magic kártyája. Minden multimédia PC tulajdonosnak ajánlom figyelmébe, előbb vagy utóbb, nem menekülhetnek...

Marinov 'Gaborca' Gábor

Magyarországi forgalmazó:
TAMEX Kft.
1142 Budapest, Ungvár u. 41.

Hangkártya újdonságok

Turtle Beach Maui

A Turtle Beach Systems hangkártyáját, a Multisound-ot korábban már bemutattuk. Április elején érkeztek meg a várva várt új kártyák, melyek közül az egzotikus Maui nevet viselőt mutatjuk be. Ez a kártya egy General Midi kompatibilis (128 hangszer + egy dobkészlet) szintetizátor-kártya. 32 polifonikus (32 hangot képes egyszerre megszólaltatni) ICS Wavefront mintavételezett szintetizátor található rajta. A hangja CD minőségű, a hangmintái sztereo 16 bites 44.1 kHz-esek. A General Midi hangkészlet 16 bites, tömörített formátumban van eltárolva 2 Mbyte méretű ROM-ban.

A kártyán található ezenkívül 256 kbyte RAM, mely SIMM modulokkal 8.25 Mbyte méretűre bővíthető. A kártyán található RAM-ba feltölthetünk saját készítésű hangmintákat. A kártyához adják a Wave SE hangeditor programot, mely a Wave for Windows kissé lebutított, de a kártyához igazított verziója. Ezzel a programmal tudunk hangot digitalizálni és átszerkeszteni, majd a Maui memóriájába feltölteni.

A kártya másik pozitív újdonsága, hogy WaveBlaster kompatibilis, így együttműködik a Blaster16 és vele kompatibilis kártyákkal. Azokon keresztül direkt tud Midi üzeneteket kapni. A Maui természetesen önállóan is működik.

A kártya hardware-esen MPU-401 Midi-interface kompatibilis, ezáltal nem csak Windows alatt tudja a General Midi-t, hanem DOS alatt is. Így a DOS alatt futó játékok, melyek General Midi-t támogatnak (pl. XWing...) gyönyörűen szólnak a kártyán. A kártya jól használható játékokhoz, házi zenélésre és samplerezésre egyaránt, bár az utolsóhoz célszerű felbővíteni minimum 2 Mbyte-ra a memóriáját. A kártya hangja a Gravis Ultrasoundéhoz hasonló, jó minőségű. Mindenki, aki szándékozik új hangkártyát venni, lehetőleg próbálja ki ezt a kártyát is.
Ára: 24.900 FT+ÁFA.

Gravis 16 bites bővítő

Végre megjött az Ultrasound-hoz a 16 bites bővítés. 16 biten, 48 KHz-en, sztereóban, azaz DAT minőségben tud hangot digitalizálni és lejátszani.

A kártyára integráltak egy Digitális Szignál Processzort, melynek köszönhetően valós időben tud ADPCM tömörítésen túl A-Law és micro-Law tömörítési formátumban is dolgozni. A kártyához adják a USS16, DOS alatt működő digitalizáló programot, mellyel az igen kényelmes és jó minőségű digitalizálás mellett egyszerű szerkesztéseket is véghez tudunk vinni.

A másik program, melyet a kártyához mellékelnek a Patchmaker Lite. Ezzel a Windows alatt működő programmal könnyedén készíthetünk Gravis saját, .pat formátumú hangmintákat. Tudunk ún. multisample-t is készíteni, mely olyan patch, melyben a zongorabillentyűzet egyes tartományaihoz (pl. oktávonként) más-más digitalizált mintát rendel. Így sokkal élethűbb a hang.

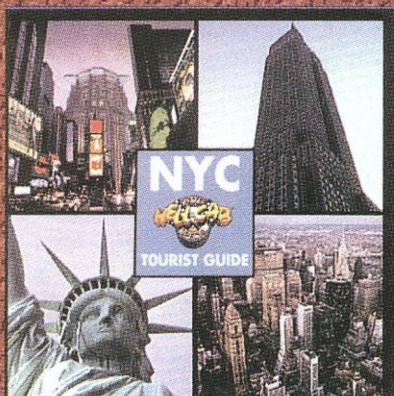
A kártya és a hozzá adott software igen jó lett. Ha valakinek Gravis Ultrasoundja van és zenél vele, akkor hangdigitalizálásra igen ajánlott ez a bővítő. A kártya ára 12.900 Ft + ÁFA.
Meg fognak jelenni új gravisok is. Az egyik az Ultrasound Max, mely alapban tudni fogja a 16 bites digitalizálást is, és 512 kbyte memóriával szállítják. Az Ultrasound CD3 az eddigi egyik hiányosságot pótolja, a normál gravis kártyára raktak CD-ROM-illesztőt, 3 féle CD-ROM-hoz.

Charlie

Üdvözlök mindenkit e havi CD-ROM körképünk olvasójaként. Az előző számban indult rovatban most is a legújabb CD-ROM-on megjelent programokból nyújtunk ízelítőt. Két játékról és két hazai fejlesztésű, kicsit komolyabb hangvételű lemezről lesz szó. A CD-ROM-okat a PIXEL Graphics biztosítja a számunkra. Most pedig lássuk az e havi érdekességeket!

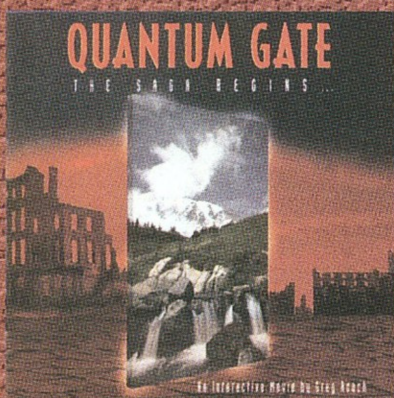
CD-ROM NEWS

Miután megjelent néhány igen színvonalas, a CD-t, mint nagy adatmennyiséget tárolni képes médiát kihasználó program, és jelentős sikert ért el, ez nem maradhatott visszhang nélkül. Felébredtek a szórakoztató ipar óriásai is (mint a TIME WARNER), és megjelennek termékeikkel ezen új média piacán is. Egy ilyen első próbálkozás ez a CD is. A történet a következő: A főhős New Yorkban a repülőtérre érkezés után taxiba ül, és mivel még rengeteg ideje van, rendel egy körutazást a városban. Azonban rossz taxiba ül, pedig a 666 rendszámból már sejthetett volna valamit. De nem figyel fel rá, és beül a "Pokoltaxiba". A taxis elviszi az Empire State Building-hez, ám a fizetéskor kiderül, hogy hősünknek egy dollárral kevesebb a pénze a kelleténél. A vezető felajánl egy kedvező díjazású körutat, melyet elfogadunk. Ekkor veszi kezdetét egy több koron (pl. ókori Róma, Dinoszauruszok kora...) át vezető körutazás. Az egyes korokban túl kell élnünk a különböző életveszélyes kihívásokat (pl. gladiátor harc) anélkül, hogy közben elvesztenénk lelkünket, és ekkor visszajuthatunk az Empire State Building-be. Innen utazhatunk tovább taxinkkal az újabb korokba. A játék kivitelezése csodálatos (grafikáját az egyik legnépszerűbb Batman rajzfilm animátora tervezte), csak sajnos ennek meg van az ára. A mozgást az Eye of the Beholderből megismert lépésenkénti állóképváltással oldották meg. Itt a grafika nagy felbontású és digi, illetve ray-tracelt képekből áll, ami gyönyörű, de sajnos nagyon lassú egy jól felszerelt gépen is. Bejárhatjuk az Empire State Buildinget, még a város panorámáját is megnézhetjük. Az épületben a falakon található számos függöny széthúzásakor kellemes meglepetésben lesz részünk. A különböző korokban a feladatok néhol a lassúság miatt igen nehézkessé válnak. Ez a CD, ha egy kicsit is gyorsabb lenne, maximálisan lekötött volna érdekes történetével, szép és hangulatos grafikájával, de sebessége miatt csak hosszasan gyönyörködtem benne, nem tudtam igazán elmélyülni. Remélem a következő játékukban a sebességre is figyelnek, mert akkor igazi sikerprogram lesz.



HellCab
Time Warner Interactive Group
(Windows CD-ROM)

A korábban bemutatott Critical Path fejlesztői a program megjelenése után természetesen újabb CD elkészítésén dolgoztak. Legújabb művük a Quantum Gate. A játék története a következő: 2057, a Föld vezető ipari országainak azon törekvése, hogy egy közös megoldást találjanak a problémák kezelésére kevés sikerrel járt. A Föld kormányai egy Earth-5 nevű szimulációs program felhasználásával megállapították, hogy 5 év múlva egy megfordíthatatlan, teljes összeomláshoz vezető folyamat kezdődik. Ezért kezdték meg a Föld halálának elkerülését célzó lépéssorozatot. A művelet kulcsa egy ritka fém: irídium-oxid. Ez a fém azonban csak az AJ3905-ös planétán található meg, mely egy idegen veszélyes világ, és csak a Quantum Gate-en keresztül érhető el. Te Drew Griffin vagy, az újonnan besorozott szövetségi katona, aki megérkezik a bázisra. A bázison természetesen minden a legkorszerűbb technikával van felszerelve. A Militerm nevű terminálon keresztül kapunk video-üzeneteket, zenét hallgathatunk... A bázison szabadon mozoghatunk az Iron Helix-ben már megismert technikával, minden egyes lépés egy-egy ray-tracelt animáció, melyek töltésére itt sem igen kell várni. A grafika 256 vagy 65.000 színű, és nagyon szép. A szereplőkkel való kommunikáció, mely a játék nagy részét kiteszi digi videoról megy. 2 órányi video van a CD-n és a minősége igen jó. A bázis organikus, mindenütt lekerekített design-ja eleinte szokatlan, de igen eredeti. A bázison tartózkodó, a kutatási programban résztvevő vezetők között komoly ellentétek feszülnek. Ezekre már az első eligazításkor is felfigyelhetünk, de a játék során teljesednek ki. A színészek játéka igen magas színvonalú, a történetben rejlő feszültség tényleg életre kel. Ezenkívül van a programban egy lövöldözős rész, melyben a bolygón található, és a kutatás sikerét veszélyeztető zöld szmötyik soraiban helyezhetünk el helyes lyukakat. Ennek színvonala hagy kívánnivalókat maga után; nem tudom miért kellett belerakni. A játék pozitívuma, hogy talán az első olyan Interaktív Film, melyben az interaktivitás nem csak néhány pillanatra korlátozódik. A beszélgetések élnek a színészek jó játéka által, így nagyon hangulatos a program. Ez egy igen pozitív lépés a valódi interaktív filmek felé.



Quantum Gate
Media Vision
(WINDOWS CD-ROM)

LightWave

Üdvözlet minden olvasónak!
A legutóbbi GURU óta megjelent a LightRave 3.1, amely az előzetes híreknek megfelelően hiba nélkül futtatja az LW 3.1-et. AzoLR-en tényleg sokat fejlesztettek: az ikonban tetszőleges felbontást adhatunk, amely a Medium Res+Overscan-t átdefiniálja. Így már valóban teljes PAL felbontású (vagy akármilyen) képeket készíthetünk. A kész képeket Amiga, DCTV, EGS, FireCracker, Image F/X, IV24, Merlin, OpalVision, Picasso vagy Retina kártyákon jeleníthetjük meg. Nagyon hasznos, hogy rábírhatjuk az LW-t arra, ne 8, hanem 4 színű képernyőt nyisson magának (nem AGA gépeken ez automatikusan így van). 4 színben sokkal gyorsabb a képernyőkezelés.
Maga a LightWave 3.1 egy kis csalódást okozott. Gyakorlatilag a 3.0-ás hibajavítása néhány kisebb kiegészítéssel; ilyenek pl. a kép sarkába írathato saját copyright felirat, NULL tárgyak automatikus létrehozása, vagy egy új matematikai textura, a RainDrops (esőcseppek) megjelenése. Két jelentősebb újítás van a programban: a 3.1 már képes együttműködni a Screamer-rel (RISC alapú 'Rendering Engine' a leképzés gyorsítására), valamint (és ez kevésbé jó hír) megnőtt az LW memóriaigénye. Ugyanannak a képnek a számítása közben a 3.1 mintegy 10-20 %-kal több memóriát követel mint a 3.0, cserébe viszont gyorsabban számol.

Az előző részben a Modelerből csemegéztünk. Most tegyük ugyanezt a Layouttal. A Scene menü pontjait átugranám (load, save stb.). Az object menüben már érdekesebb pontokat találunk az előzőhöz nagyon hasonlók mellett. A Save Transformed a helyszínen található tárgyak közül bármelyiket elmenti aktuális állapotában. Ez azt jelenti, hogy ha pl. egy testet csontokkal eltorzítunk, akkor a deformálódott testet elmenthetjük. Így gyakorlatilag a Layout valamennyi funkcióját modellezésre is felhasználhatjuk (az Imagine tudorok számára: ez a funkció megfelel a Stage Editor SnapShot-jának)!

Az egyik legtöbbet feltett kérdés: hogyan működnek a csontok (bones)? A csontokat tárgyakhoz rendelhetjük hozzá. A csont találó elnevezés: segítségükkel tetszőleges vázat készíthetünk egy tárgyhoz, és a csontok mozgatásával deformálhatjuk azt. A csontok helyzete, iránya, mérete mind hat magára a tárgyra. Az ilyen jellegű animálási lehetőség mindezidáig csak a legdrágább, legnagyobb animációs programokban volt megtalálható, személyi számítógépeken nem. E funkció segítségével lehetővé válik pl. karakteranimációk készítése, mivel a testek, testrészek mozgását finoman hangolhatjuk. Ezt a szokásos torzításokkal (Twist, Bend, Taper, Shear) nagyon nehéz, szinte lehetetlen elérni.



A dolog menete a következő: először létre kell hozni a csontokat, majd hierarchiába kötni őket a test alakjának stb. megfelelően. Ha ez megvan, akkor az aktiválás következik. Nagyon FONTOS, hogy először hozzuk létre a szerkezetet, állítsuk a kiindulóállapotba a csontokat és csak utána aktiváljuk őket. Fordított sorrend esetén ugyanis úgy fog kinézni a tárgy, mintha egy kibiztosított kézigránátot nyelt volna...
A csontokat ugyanúgy kezelhetjük mint a tárgyakat, ha Edit Bone módban vagyunk: mozgathatjuk, méretezhetjük (erre vonatkozó intelmeket lásd később) őket. A képernyőn deltoid formájában jelennek meg. A deltoid 'laposabb' vége a csont kiindulópontja. Nincs más dolgunk, mint a megfelelő képkockára állni, beállítani a csontváz helyzetét, létrehozni a kulcsokat (Create Key gombra kattintással, vagy Enter billentyűvel), majd megszemlélni a kész művet.
A csontok hozzárendelése a tárgyakhoz az Object menü Object Skeleton pontjára kattintásával történik. A felbukkanó ablakban az Add Bone segítségével hozhatunk létre új csontokat, a Clear All Bone az összes testhez tartozó csontot törli. A Current Bone mutatja az éppen kiválasztott csontot, amelyet a Rename Bone-nal átnevezhetünk, vagy a Clear Bone-nal törölhetünk.

Egy csontnak kétféle állapota van az LW-ben: inaktív és aktív. Inaktív állapotban a csont nem hat a testre, így tetszőleges helyre mozgathatjuk anélkül, hogy a test alakja változna. Figyelem, még inaktív állapotban sem változtathatjuk meg a szokásos módon egy csont méretét (Layoutban interaktív módon, a Size vagy Stretch gombokkal) anélkül, hogy a test ne torzulna! Ezt a fentebb említett ablakban, a Bone Rest Length mezőbe írt számmal tehetjük meg. A Rest Position és Rest Direction gombokra kattintva numerikusan adhatjuk meg a csont pozícióját és irányát, de ezt a Layout szokásos Move és Rotate funkcióival az egér segítségével is beállíthatjuk (csak ne feledjük el a kulcsfázis létrehozását!). Ha az ablak legalján látható Limited Range-t bekapcsoljuk, akkor közvetlenül (az alapbeállítás 1.0 egység helyett) mi is megadhatjuk, hogy az adott csont milyen távolságra "hasson" (Influence Range mező).

Egyetlen gombot hagytam ki, ez a Bone Activate. Igen, igen ezzel hozhatjuk aktív állapotba a kijelölt csontot. Azonban ezt a funkciót a Layout-ban lenyomott 'r' billentyű is kiválthatja, és én ezt javaslom, mivel sokkal kényelmesebb.

Néhány jó tanács a csontok használatához; nem érdemes túl sok csontot használni. A programot észrevehetően nem lassítja sok csont használata sem, de már néhánnyal is teljesen szép íves hajlításokat, deformálásokat okozhatunk. Ha felépítettük a csontvázat, és a mozgatott csontok ott is éreztetik a hatásukat, ahol nem kellene, nyugodtan alkalmazzunk rögzítő csontokat. Ezek egyszerűen olyan csontok amelyeket nem mozdítunk el, hatásuk az adott területre erősebb mint a távolabb elhelyezkedő mozgó csontok hatása, így rögzítik környezetüket. Vigyázzunk a csontok elhelyezésére! Pórul járhatunk ha pl. két egymás mellett lévő láb csontvázát készítjük el. Ha a két láb egy tárgy, akkor az egyikben elhelyezkedő csontok hatni fognak a másikra és viszont. Ezt csak úgy tudjuk elkerülni, ha a két lábat külön tárgyakként hozzuk létre.

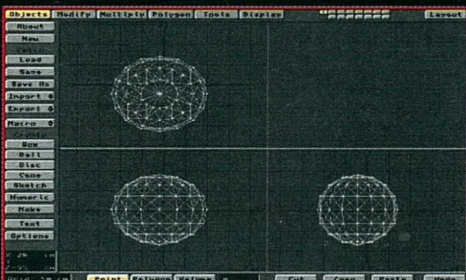
OK. Mivel sikeresen bemutattam a LightWave egyik legbonyolultabb funkciójának a működését, lássunk egyszerűbb dolgokat amelyek nélkül lehetetlen boldogulni.
A különböző ablakokban sok helyen feltűnnek 'T', ill. 'E' jelzésű nyomógombok. Ezektől ne ijedjünk meg, mindig valamilyen funkció beállítási lehetősége mellett helyezkednek el. A 'T' texturát jelent, vagyis az adott értéket (pl. szín), adott érték mellett texturával is definiálhatjuk. Ha a 'T'-re kattintunk, akkor minden esetben ugyanaz a textura beállító panel jelenik meg. Az ablak tetején lévő listából választhatjuk ki a textura típusát. A lista első elemei a kép texturákra ráfeszítési módjára vonatkoznak (pl. Planar Image Map), a lista végén lévők viszont önmagukban is használható matematikai texturák (pl. Fractal Noise, Marble). Az elsőkhöz szükség van egy kép kiválasztására is. A képeket azonban külön kell betölteni, az Images menüpont segítségével. Itt akár egész képszekvenciákat is kijelölhetünk, ismétlődéseket és színfutást is definiálhatunk. Vissza az előző ablakhoz. A texturák méretének beállítása igen sajátságos, és nem valami felhasználóbarát. Az Automatic Size gombra kattintva az adott felületet teljes egészében lefedő méretűre állítja be a méretet a LightWave. Ezek után kézzel átírhatjuk ezeket az értékeket... A legátláthatóbb megoldás erre az, ha a tárgy minden egyes részét (amelyre texturát szeretnénk), külön felületként definiálunk (erről volt már szó az előző részben). A LightWave-ben egy tulajdonságra (pl. szín) nem adhatunk meg több texturát (mint pl. A Real 3D-ben).

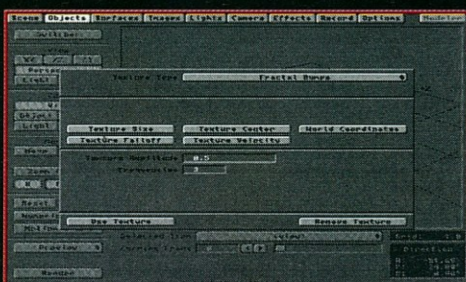
Az 'E' gomb Envelope-t, vagyis szabadfordításban burkológörbét jelent. Ennek segítségével az egyes tulajdonságok időbeli változásának mértékét egy görbe segítségével határozhatjuk meg, grafikus formában.

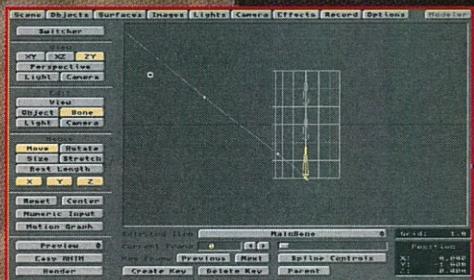
A legkézenfekvőbb példa erre a Motion Graph. Ez az, ami pl. az Imagine-ből mindig is nagyon hiányzott. A Motion Graph az egy testhez tartozó 10 alaptulajdonság grafikus ábrázolása. Ezek: X,Y,Z pozíció, X,Y,Z tengellyel bezárt szög, X,Y,Z méret és a gyorsulás. Ez utóbbi az előzőek függvénye, megváltoztatása hatással van az összes többi tulajdonságra is. A Motion Graph-ban megszemlélhetjük pl. egy test X-pozíciójának időbeli változását, és ha nem tetszik, akkor néhány egérmozdulattal még ívesebbé, lágyabbá tehetjük. Ez az eljárás kiválóan alkalmas az 'ugrások', egyenetlen mozgások kisimítására. Egy másik példa az Envelope használatára a fényforrások intenzitásának leírása.

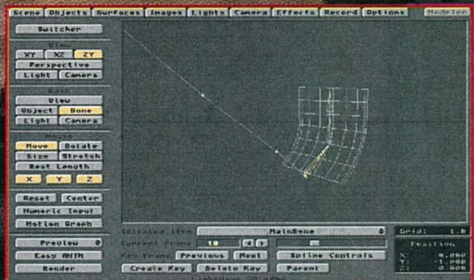
Remélem, nem okoztam túl nagy kavarodást a fejekben. A legjobb tanács amit a LightWave-vel kapcsolatban adni lehet: Próbálkozz! Az LW annyira barátságos, hogy szinte megszólal (na jó, néhány helyen eléggé reszelős a hangja, de azért meg lehet érteni...) Kellemes bekapcsolódást!

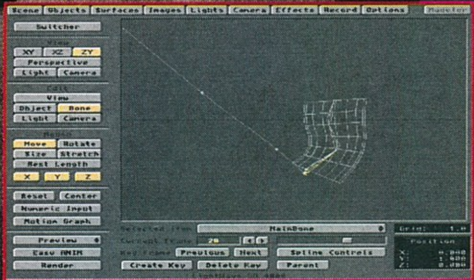
Marinov 'Gaborca' Gábor

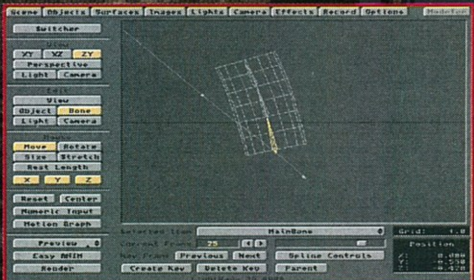






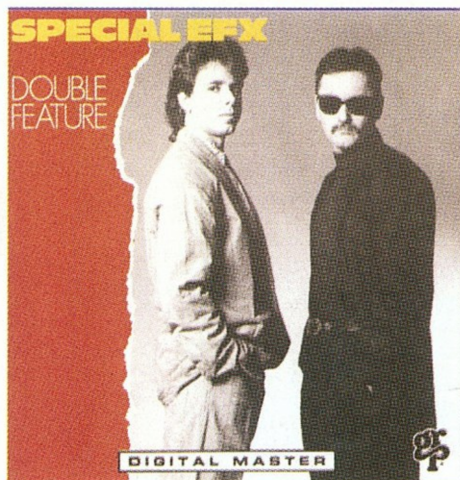








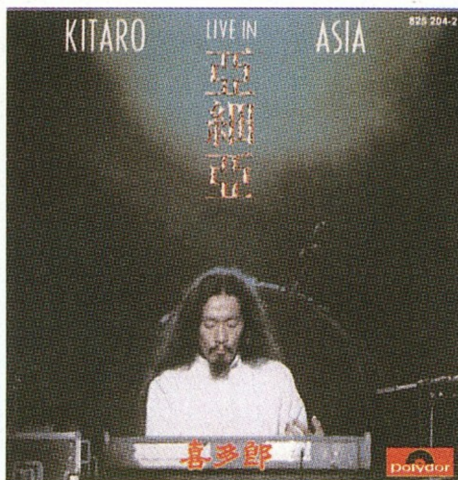
Ebben a hónapban a VIDEON CD Kft (Budapest VIII., Baross tér 9.) boltjából csemegéztünk. Az alábbi CD-ket és még rengeteg más újdonságot és különlegességet megtalálhatjátok a VIDEON CD boltban. Az üzlet színvonalas kiszolgálással és egyedi választékkal áll az érdeklődők rendelkezésére.



Special Efx - Double Feature

Elsőként egy különlegesen jó zenét szeretnék a tisztelt nagyérdemű figyelmébe ajánlani. Akik nem csak háttérzajnak szeretik a zenét, azok közül biztosan találkoztak már egy páran a Special Efx névvel, akik ezt még nem tették volna meg, azoknak most figyelmébe ajánlanám ezt a lemezüket. Miért pont ezt? Semmi különösebb okom nem volna rá, de tapasztalataim szerint eddig még mindenki nagyon jónak találta, még olyanok is, akikkel csak a lemez meghallgatása után közöltem, hogy most az általa hihetetlenül utált és lenézett, értehetetlen dzsessz-ből kapott egy kis ízelítőt. Igazándiból nem is a vegytiszta jazz-ról lenne itt szó, hanem valami jó speciális zenéről. Ha nem akarsz, nem figyelsz oda rá, csak érzed ahogy szól, ha véletlenül oda is figyelsz, akkor megérted azt is, hogy miért ilyen figyelemreméltó, miért kell hogy szóljon. Mindezeken kívül külön figyelmet érdemel a CD minősége is. Az amerikai Grusin/Rosen Productions, rövidített és ismertebb nevén a GRP kiadásában megjelent lemez rögtön megfog tiszta és ragyogóan szép hangzásával. Ez persze nem véletlen, hiszen a lemezt már 1987-ben is digital masterre keverték, valamint nem a német diszkógyorsmásoló üzemekben nyomták ki. Egyszóval mi lenne, ha tennél egy próbát te is?

Kérdés: Hogy hívják a duó magyar származású tagját?



Kitaro - Live in Asia

Először is ha van egy olyan furcsa érzésed, hogy ezzel a lemezzel már foglalkoztam volna, akkor nem vagy egyedül. Csak képtelen vagyok felidézni, hogy mikor és hol is történhetett ez, így aztán mivel egyik kedvencemről van szó, ismét szót kerítek rá. Amennyiben viszont netalántán neadjisten véletlenül még sohasem hallottál volna a fenti előadóról, akkor ez egy jó alkalom, hogy megismerkedj vele. A japán származású szintetizátorvarázslót nem igazán vonzzák a könnyedén szárnyaló kis dallamocskák, inkább minden lehetőséget megragad arra, hogy hallgatóságával egy kissé elfeledtesse azt, hogy a színpadon csak egy ember áll. Néha egy egész zenekar szólal meg, néha magányos szóló, de mindenképpen egy varázslatos egyéni stílusban, amit manapság senki más nem tud rajta kívül, de még csak meg sem közelít. A koncert pedig az egész ideje alatt leköt, nem is tudsz másra figyelni. Az 1984-es felvétel később szerencsére átmásolódott CD-re is, de még ez a tíz év sem tudta megkopni a felvételek hangulatát és nem tudja elfeledtetni azt a mestert, akiknek a keze alatt már akkor és persze még előtte is már így szólt a szintetizátor. Jó lenne, ha minél többen felfedeznék őt, illetve elővennék újra, hiszen nem akármilyen zenét lehet hallani erről a korongról.

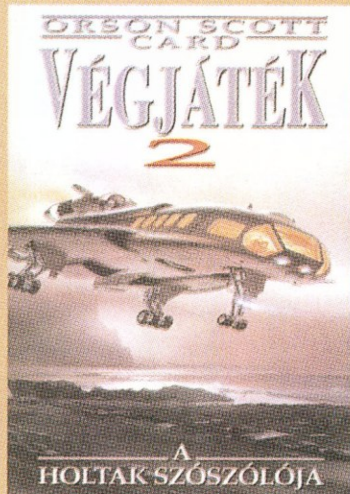
Kérdés: Játszik-e Kitaro a saját szerzeményein kívül másoktól is?



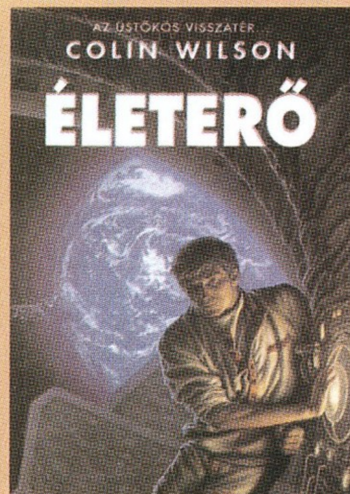
Syrius - Devil's Masquerade

Talán vannak olyanok, akik már hallottak ettől-attól erről az együttesről, amely annak idején oly sok vihart kavart. Azoknak akiket megtévesztett volna az angol cím, el kell hogy mondjam, egy magyar együttesről van szó. A régi szép időkben egy olyan együttesnek, amely nem testesítette meg az elvárható irányvonalat, nem jelenhetett meg nálunk lemeze, hiába volt a legnépszerűbb a klubokban és úgy egyáltalán. A mára már legendássá lett csapat után szerencsére maradt egy angol nyelvű felvétel, amelyen 7 szám hirdeti, hogy nem véletlenül vették fel ezt a lemezt velük. A zene egyébként mindenből egy kicsi, egy kis rock, egy kis jazz és így tovább. Egy pár cím csak úgy: Koncert háromhúros hegedűre és öt korsó sörre, Psychomania, Egy kiáltás méhében... Néha van ének is a számokban, de jobbára a színtiszta zene érvényesül csak úgy magában és elmeséli, hogy milyen lehet egy már fentebb említett koncert. Egyébként az eredeti felvételeket Ausztráliában rögzítették 1972-ben, az utókor nagy szerencséjére. A technikailag nem túl tökéletes archív alapanyagot a CD-re való rögzítéshez kissé feljavították, de csak annyira, hogy kellemesen hallgatható legyen, egyébként nem nyúltak hozzá.

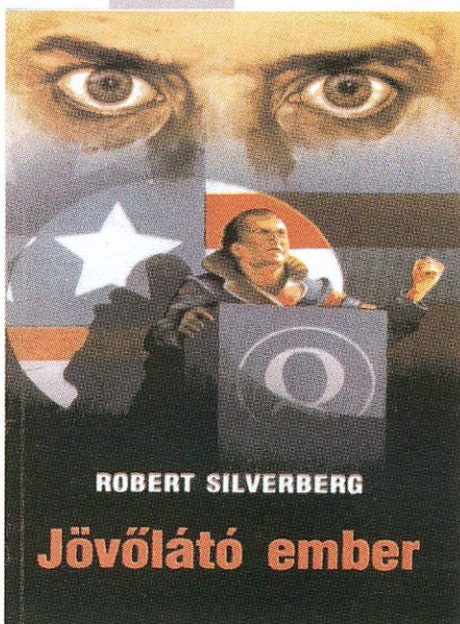
Kérdés: Hogy hívták az együttes legendás énekesét ?







Új Valhalla könyvek



Robert Silverberg - Jövőlátó ember

Sokáig úgy ismertem Silverberg-et, mint kitűnő fantasy írót, lásd Lord Valentine Kastélya c. könyvét. Azután egy-két novellája alapján kezdett kissé gyanússá válni a dolog, feltűnően jól és feltűnően nem fantasyt írt. Azután kezembe került az 1975-ös The Stochastic Man c. könyve, amit később felfedeztem magyar kiadásban is, a '93-as GBK kiadványok között, itt Jövőlátó ember címen. Egy kőkemény sci-fi, a témája a legeredetibbek közé tartozik. Miről is van szó? Lew Nichols a nem is olyan távoli jövőben egyedi, de igen jól megfizetett szakmát űz: jövőszámítással foglalkozik. Mivel tehetséges, jóslatai rendre bejönnek, számítani kezdenek rá a politikusok is, sőt belekerül a felsőbb politika köreibe is. Ekkor megismerkedik egy olyan emberrel, aki nem jósolja, hanem álmok formájában látja a jövőt. Ez az ember felajánlja hősünknek, hogy megtanítja látni. Látni a jövőt. Nem számolgatni, nem kalkulálgatni, látni. Hogy ez milyen kérdéseket vet fel, milyen következményekkel jár, egyáltalán érdemes-e fellebbenteni a jövőt fedő fátylat, nos ez az amiért érdemes elolvasni a könyvet, noha messze nincs minden lehetőség kihasználva, megírva, bár talán ez nem is baj. Silverberg világa azt hiszem mindenkinek meglepetést fog okozni, aki veszi a fáradtságot és elolvassa, szerintem nem sokan gondoltak valaha is egy ilyen jövőre. Mindenesetre az író egyik legjobb könyvét mulasztja el aki esetleg kihagyja.

Arkagyij és Borisz Sztrugackij: A kölyök

Akik esetleg már tele vannak a nyugati techno sci-fikkel, hadd ajánljam figyelmükbe kedvenc szerzőpárosom egyik talán kevésbé ismert kisregényét. Aki nem olvasta esetleg a Piknik az árokparton c. novellájukat, valamint nem látta legalább többször az ennek alapján készült Tarkovszkij filmet, a Sztalker-t, annak elég sok bepótolni valója van, ideértve a Nehéz istennek lenni c. könyvüket is. Sajátos nézőpontok, egy megdöbbentően más felfogás, egy igen hamar megszerethető világ várja mindazokat, akik esetleg belefognak felfedezni egy újabb univerzumot. A kölyök c. könyvüket csak azért ajánlanám külön, mert egész jó bevezetés ebbe a bizonyos másfajta világba. A sztorit nem vázolom fel, különben sem lenne olyan könnyű dolgom, mint esetleg más könyvekkel. A lényeg úgy is az, hogy megértesz-e egy másmilyen felfogást, illetve meg akarod-e érteni egyáltalán. Persze nem olyan egyszerű csak úgy váltani egyikből a másikba, de egy idő után kialakul egy bizonyos sorrend, így aztán elég könnyű lesz elhelyezni a könyveket, sztorikat, amiket olvasol.

STILLA

JÁTÉK

Minden hónapban játékkal óhajtunk kedveskedni a zene szerelmeseinek. A **VIDEON CD Kft** jóvoltából a szemközti oldal kérdéseinek helyes megfejtői között 3 CD-t sorsolunk ki a bemutatottak közül. Aki pedig előfizetőnk, az reménykedhet, hogy a hónapban éppen ő kapja meg a további 3 ajándék CD egyikét.

A megfejtéseket a GURU címére kérjük feladni: **GURU · 1399 Bp., Pf. 701/765**

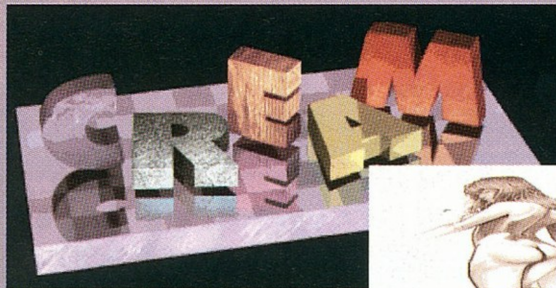
A nyertesek a **VIDEON CD Kft** Budapest VIII., Baross tér 9. alatti boltjában vehetik át a CD-ket.

Beküldési határidő: **1994. június 1.**

DEMOLOGIA

Az előző hónapok konstans pangása után két nagyobb eseményről is beszámolunk. Időrendi sorrendben az Oslóban immáron harmadszorra megrendezett Gathering, majd a jóval kisebb szabású, ám hazai terepen figyelemre méltó Hammering sorozat '94-es epizódja mozgatta meg a szín szerelmeseit.

Sequential/Andromeda:
Már a Party 3-ra ígérték, de technikai okok miatt csak áprilisban jelenhetett meg a norvég csodacsapat csúcsterméke. Headx muzsikus karrierjét félretéve két esztendő programozói munkáját nyújtotta át a közönségnek egyetlen lemezen. Sajnos, ez idő alatt a kiadásra váró rutinok folyamatosan cserélődtek, s talán ezért érezzük azt, hogy a demo elkészítéséhez kevesebb idő is elegendő lett volna. Az első logok minden egyes betűjének külön zselésített változata megkapó látvány, nem kevésbé a hullámvasút vektoros szimulációja, mely a hasonló témában megjelent megoldások közt az eddigi legjobb. Talán sokan már unják, vagy tán el is felejtették, de nem árt egy kis frissítés a kombinált poligónok témakörében. Különleges, bobokat és fillezést alkalmazó testek jelennek meg, melyekkel érdekes animációkat láthatunk. Az utolsó szépen megmunkált jelenet mágikus gömbben cikázó szikrák mozgását utánozza, majd a produkció klasszikus Andromeda stílusban fejeződik be. A design helyenként tökéletes, a csoporttól megszokott minőségű munka, azonban a teljes programot tekintve nem alkot kerek egészet, mely a rutinok különbözőségének is betudható. Ezen kis csorbát bőségesen helyre hozzák a Fairfax, Archmage és Quest grafikák, valamint a kellemes hangzású Mr. Man muzsika. Ad astra ad infinitum!

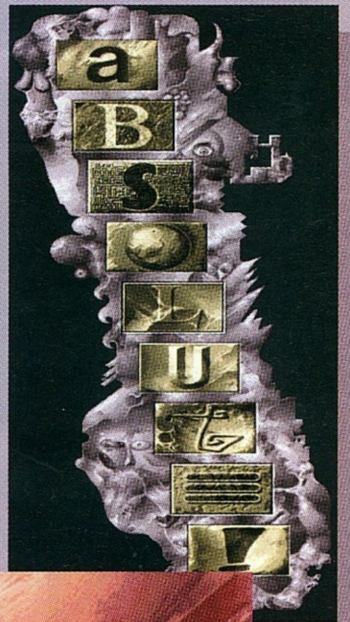




Crash Test/Cryproburners:
Ugyanazon csapat francia divíziója egy nem AGA egylemezes trackmo kiadása mellett döntött. A kiemelhető megoldások közé sorolnám a háromszög fraktállal határolt animált piramist, az elsőnek bemutatott pontokból álló for-

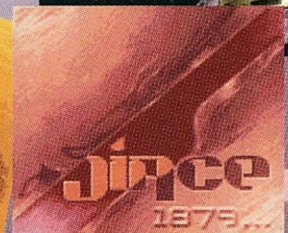


Brainstate/Cryptoburners:
Megszületett az első olyan produkció, mely a komolyabb Amigák lehetőségeit is kihasználja. A szintén norvég társaság a hamarosan megjelenő saját CD lemez videoklipjének szánta ezt a fraktál és más számítási módszereken alapuló színekben gazdag programocskát. A valósidejű animációk megtekintése után saját magunk tervezhetjük meg a képernyőn megjelenő látványt. A demo egyetlen hátránya, hogy csak fastmem-es 1200-ason vagy ettől komolyabb konfiguráción fut.

















gatott hegyrendszert, és 100 oldalú, emellett nagyméretű megvilágított poligón testet. Továbbá találkozunk egyszerű grafika rotálással, üvegvektorral és a fényforrásolt vektorok mostanában felkapott új kivitelezésével is.

QE.D 2/Talent:
Ismét Norvégiában járunk, ahol az egyik legelső AGA produkció kiadásáért felelős csoport poénos kétlemezes trackmot jelentetett meg. A sztori szerint az Andromeda galaxis gonosz lakói elrabolták a társaság vezetőjét, hogy a jövendőbeli produkciókról faggassák. A vallatásban a legvadabb eszközöktől sem riadnak vissza. A tréfás animációhoz az Emlékmás című filmből kölcsönzött és módosított részletek mellett láthatunk csodaszép fraktálhegyeket, pontokból és vektorokból felépülő alagutakat, animált táncoló alakokat, valamint a "gelnz a gelenzben" nevű alakzat nagyítását is.

Lethal Dose 2/Faculty:
Óriási meglepetésre az eddig közepes teljesítményt nyújtó magyar társaság a Hammering'94-en magas színvonalú két lemezes trackmot adott közre. Scribe három hónapos programozói munkáját a renderelt képek és grafikák készítője Flame és Shark, valamint az audio részen Snotty segítette. Dinamikus kezdetként dualvektorokat, és pontzászlókat láthatunk, majd a tempó alábbhagy és sokak kedvence, Cindy tűnik fel forgatott, ill. tükrözött formátumban. A 8100 pontból összerakott hegyrendszert az említett szépség torzítása váltja fel (hiába dolgozott a plasztikai sebész). Érdemes említeni a pixelizált poligónok rubber változatát és a Bezier ívnek elnevezett vonalhúzó rutint. Ilyen minőségben még nem láthattuk a gömbre feszített kockát és a pontokból felépülő animált testet sem. A demo legkedvesebb része az utolsó részben felbukkanó 256 színű animált nyuszi, aki az akkor még aktuális húsvét hangulatát idézi.

Cream/Absolute!:
A Clairvoyance átható sikere után az ismert társaság újabb, ezúttal AGA produkció fejlesztésébe fogott. ADT kivételével újra összeállt a régi banda. Rack meseszép grafikáit Edge új korszakot nyitó rutinjai mozgatják meg, először egy önmagában már forgatott és nagyított hatlapú hasáb oldalain zoom-rotáló minták formájában, majd egy közönséges, ám mesterien kidolgozott forgató eljárás útján. Egy grafikus alakzat tölcsérszerű csavarása után következik a demo fénypontja, melynek során 160×160 pixeles területen 6 különböző textúrával határolt, összesen 256 színű kocka forgolódik az ál-háromdimenziós térben. A hatást növelendő a fiatal szegedi coder a test megvilágításáról is gondoskodott. A szövegek hátterében megjelenő igényes mintamozgató eljárás CRM, míg a vad zeneszó T-Bozz munkáját dicséri.







Armageddon/Jetset:
A grafitti királyainak vadonatúj német részlege a nemrég megrendezett CeBIT demoversenyén jeleskedett. Nose falfirkái E-Swat és Sec4 munkáival is felveszik a versenyt, és még nem is említettük a Raw Style codot, mely mindezeknek igazi Jetset körítést ad. Először med-res üzemmódban megmozgatott szinuszos pontok, majd zoom-rotáló fraktalháromszögek uralják a képet. A szokásos kör alakú alagutat más formákkal frissítették fel, ill. a zselékockának 3D-s forgást adtak. A demo leglátványosabb része az Arte-ben már bemutatott sane-plazma továbbfejlesztett és sokkal variatívabb változata. Jetset rooles aroud!

Jean





DOMARK:



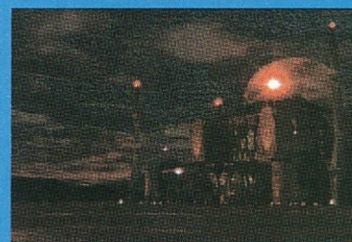


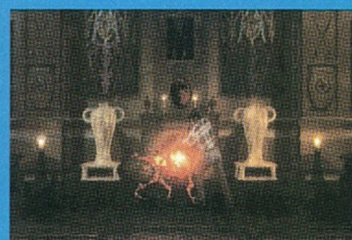
A cég egy autóversennyel akar kedveskedni a száguldás szerelmeseinek. Azt ígérik, nem csak szép, de a lehető leggyorsabb is lesz. (A kiállításon bemutatottak alapján ez igaz is - eszméletlen gyors száguldásban lehet részünk!) A játék a fantáziadús **F1** címet viseli, és PC-n, illetve CD-ROM-on kerül a piacra. A kettéosztott képernyő kétjátékos üzemmódot tesz lehetővé, a kerékcsere, kocsijavítás sem hiányozhat, valamint a hihetetlenül gyors Turbo mód. A **Lords of Midnight** már a harmadik részéhez érkezett el. A béke végre visszatért Luxor, a Holdherceg birodalmába, de lévén, hogy az unalom ellenségeskedést szül, ezzel együtt megjelent Farkasszívű Boroth is, hogy megszerezze az uralmat a világ és a Hold Szeme nevű hihetetlen varázserővel bíró kő fölött. A mi feladatunk lesz, hogy mindezt megakadályozzuk és nagyon, de nagyon-nagy hősökké váljunk. Érdekesség, hogy játszhatunk külön karakterrel is, vagy mind a huszonnégy(!) karaktert egyszerre irányítva. A játék "valós időben" játszódik, úgyhogy ha kimegyünk vacsorázni, könnyen előfordulhat, hogy egy teljesen új szituációba térünk vissza, ha még van hova. Az atmoszféra megteremtése érdekében a fákról hull a levél, hó világlik a hegycsúcsokon, vagy olvadozik a napos vidékeken. A **Herewith the Clues** (CD³²) egy nyomozós játék, melyben egy lelőtt rendőr haláláról kell kifaggatnunk 12 gyanúsítottat. Minden ilyenkor szokásos dolog megtalálható a játékban: jegyzetfüzet, magnó, dossziék a gyanúsítottakról, és az összegyűjtött bizonyítékok. A karakterek egy filmből lettek digizve, a hangok és zenék CD minőségűek, a játék meg olyan komplex, hogy soha nem jöttem volna rá, hogy a pincér volt a tettes, ha nem súgja meg az egyik író. (Oooops, sorry!)





MERIT:
Egy új név a kiadók palettáján. Egyetlen ismerős a Gilbert P. Austin neve lehet, aki a Wing Commander és a Strike Commander történeteit írta az Origin részére. Így nem meglepő, hogy a **Harvester** (PC CD) is nagy sikerre számíthat, mint horrorjáték.





VIRGIN:
A Virgin cég is a folytatások és a CD ROM korszakát éli. Kiadják ugyanis a **11th Hour**-t a 7th Guest folytatását. A már megismert színvonalat a játék messze túl fogja szárnyalni, olyannyira, hogy nem is egy, de két CD-n kerül kiadásra a program. A 11th Hour mintegy hatvan percnyi videoanimációt fog tartalmazni élő színészekkel. A játék egyébként nem csak CD-ROM-on, 3DO-n is meg fog jelenni. A másik nagyszerű játékuk a **Lost Eden** (CD/CD³²) lesz. Ez a kalandjáték a fantázia szülte múltban játszódik, ahol az emberek, és a beszélő dinoszauruszok békésen élnek egymás mellett. Csakhogy, mint mindig, itt is fellép a gonosz, a T-Rex a maga kis hadseregével. A főszereplőnek, Adamnak a véget nem érő háborúskodás befejezése lesz a célja. Az iszonyú bárgyú, unalmas és rendkívül gyenge kerettörténet mögött a Cryo c. csapat áll, amely nem kisebb programokat tudhat maga mögött, mint a Megarace, a DUNE CD, vagy a KGB. A játéknak gyönyörű grafikája van, tehát lélegzetelállító programokból nem lesz hiány a közeljövőben. A lassan hátrányos helyzetűvé váló Amigára is rövidesen megjelenik egy elég ötletes játék, az Incredible Crash Dummies. Mint a cím is mutatja, egy a kocsik ütközésénél használatos babát kell irányítanunk rengeteg veszély közepette, hogy megmentsük alkotónkat a gonosz Roncsember karmai közül. Letépett végtagok fognak röpködni a levegőben, melyek lassacskán a teljes megsemmisülésünkhöz vezetnek, valamint csavarhúzók, melyek a gyógyulás csodálatos folyamatát segítik elő, ha leszakad egy lábad, sebaj, van máásik. Még egy érdekesség, ezúttal a sport szerelmeseinek. A Cannon Fodder alkotógárdája kiadja **Sensible Golf** címmel új golfjátékukat (PC/Amiga). A játékban az alkotók ötvözték a Mega-lo-Mania, a Sensible Soccer, és a Cannon Fodder tulajdonságait, hogy még egy idiotizmust hozzanak létre. A siker garantált. A **Lion King** című játék a Disney studio együttműködésével készült, akárcsak az Aladdin. A játék az Aladdin nyomdokain, egy hasonlatosan hangulatos környezetbe varázsol minket. Remélhetőleg az Oroszlánkirály rajzfilmet rövidesen nálunk is vetítik. A **Creature Shock** 2023-ban játszódik. A föld populációja kritikus szintet ért el, a világot betegségek, háborúk pusztítják. Az SS Amazon hajó feladatául egy új világ felkutatását tűzték ki, de mikor az elhaladt a Saturnus mellett, megszakadt vele a kapcsolat. Csapatunk feladata, hogy kiderítse,mi történt az űrhajóval. A Creature Shock egy Shot'em up lesz, csodálatos 3D Studioval készített animációkkal. Megtalálhatók lesznek benne éppúgy mászkálós, mint repkedős részek. A játék méreteire jellemző, hogy csak CD-n fog megjelenni, melyet teljes egészében elfoglal, bár ebből nagy részt az egy órás videoanim ló le (CD-ROM/3DO). Végül itt van még a **Werewolf KA-50**, a rettegett chopper. A dél-kínai tengereken kell majd tankhajókat megtámadó kalózokra vadásznunk, akik foglalkozásukat némileg magasabb szinten kezdik el űzni. Nehézfegyverzetet vásárolnak, és belekezdenek egy kisebb hadsereg összeállításába. A mi feladatunk lesz ennek szétverése, melyre hatféle helikopter áll rendelkezésünkre. A grafikában megjelenik némi Ray Trace behatás is, ami igencsak kellemessé teszi a repkedést a vad vizek fölött.







TÁBOR - '94 - VELENCE

1994. július 15 - 23-a között táborozni hívunk minden számítógépest és szerepjáték rajongót. Elhelyezés 2-4-8 személyes faházakban. A helyszín Velencén a "Bungalows & Camping" (Velence, Tábor u. 2.), itt nyolc napon keresztül gépezhetsz, kalandozhatsz és vetélkedhetsz velünk.

A programokból:

- sztárvendég
- koncert
- grafikai, zenei és demo (Amiga, PC) compo
- Brazil compo (Absurd közreműködésével)

- ray-tracing előadások
- grafika elméletben és gyakorlatban
- C és assembly okítás
- PC multimédia eligazító
- a zene hullámhosszán
- kalandjáték helpline
- szimulátorokban ülve
- a PC-ről kezdőknek és haladóknak
- meglepetések és nyeremények

- a szerepjátékosok programjait a Rúna magazinban találhatod meg részletesebben

Jelentkezési lap az újság közepén!